

GTA: SAN ANDREAS

МЕГАПОСТЕРЫ:

BROTHERS IN ARMS
NEED FOR SPEED
UNDERGROUND 2

4

ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИCD
DVD

№1 В МИРЕ

224

страницы

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru



из первых рук

■ **BROTHERS IN ARMS** ■ **BET ON SOLDIER**

в центре внимания

■ **BIOSHOCK** ■ **IMPERIAL GLORY**

в разработке

■ **МОСКВА НА КОЛЕСАХ**

вердикт

■ **EVIL GENIUS**

■ **MYST IV: REVELATION**

■ **COUNTER-STRIKE: SOURCE**

■ **FIFA 2005** ■ **ПЕРЛ-ХАРБОР**

■ **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**

на CD/DVD

■ **ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ** CD+DVD
«СЕРП И МОЛОТ» JAGGED ALLIANCE, КОТОРОГО ВЫ НЕ ЖДАЛИ

■ **JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY IMPERIAL** CD+DVD
OUTPOST II НИ ДНЯ БЕЗ ДЖЕДАЕВ

■ **MAX PAYNE 2: THE BIG REVEAL** DVD
ВТОРАЯ ЖИЗНЬ МИСТЕРА ПЭЙНА

НОВАЯ РУБРИКА
**ПРЯМАЯ
РЕЧЬ**

РУКОВОДСТВО, ПРОХОЖДЕНИЕ, ТАКТИКА
• CATWOMAN • CHAOS LEAGUE • DOOM III • GOTHIC 2:
NIGHT OF THE RAVEN • NANCY DREW: THE SECRET
OF SHADOW RANCH • THE WESTERNER • URU: PATH OF THE SHELL
• WORLD OF PIRATES • ZOO EMPIRE • ВНИИ: ИСТОРИЯ,
РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

СВЫШЕ
350
ИГР

В НОМЕРЕ, НА CD И DVD

ВИДЕОМАНИЯ ВЕСЬ NEED FOR SPEED
• BLOODRAYNE 2 • ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ SILENT HILL
ИГРОСТРОИ CARMAGEDDON НА ДВИЖКЕ UT 2004
ИНТЕРНЕТ ОБЗОР ДВИЖКОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ САЙТА
КИБЕРСПОРТ ФИНАЛ WCG 2004: КАК ЭТО БЫЛО
МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ НОВЕЙШИЕ ИГРЫ ДЛЯ N-GAGE

часть тиража
C 2 CD
а часть
C DVD

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

..... железный цех
ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

..... полезный софт
БОРЬБА С ПРОГРАММАМИ-ШПИОНАМИ

Приобретите
ULTRA
TechnoEdge
High Torque
на базе
процессора Intel®
Pentium® 4
с технологией HT.
Избежав
возрастающих
расходов на
техническую
поддержку
старых ПК,
Вы можете
повысить
продуктивность
работы
Вашей
компании.



ULTRA
COMPUTERS

www.ultracomp.ru

Более 8000 наименований на
складе компьютеров,
комплектующих, ноутбуков,
оргтехники, аудио-,
видеотехники, Hi-Fi и
компонентов, мобильных
телефонов, аксессуаров.

Программа поощрения
постоянных клиентов:
www.club.ultracomp.ru

Сборка
компьютеров
на заказ
Продажа
в кредит
Доставка

Оплата в рублях РФ
долларах США
и евро

Москва www.ultracomp.ru
(095) 775-7566
М. Коломенская, ул. Коломенская, д.17
М. Отрадное, Юрловский проезд, д.13

С.-Петербург www.spb.ultracomp.ru
(812) 336-3777
М. Кировский завод, ул. Возрождения, д. 20А

Интернет-магазины: www.ULTRA-online.ru
www.spb.ULTRA-online.ru

Пришло время заменить Ваши старые ПК?

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах

Серия видеокарт ASUS Extreme A



Extreme AX800



Extreme AX600



Extreme AX300



Инновационные

технологии ASUS:

ASUS GameFace Live

Решение для аудио/видео связи
в режиме реального времени

ASUS VideoSecurity Online

Создание собственной системы безопасности
и видеонаблюдения

ASUS OnScreenDisplay

Позволяет изменять различные настройки экрана,
не покидая игру

ASUS SmartDoctor

Оптимизация производительности ПК
и функций безопасности

ASUS SmartCooling

Динамически настраивает скорость кулера
видеокарты для бесшумной работы

ASUS HyperDrive

Обеспечивает 3 способа
динамического разгона видеокарты

САМЫЕ МОЩНЫЕ

PCI-Express РЕШЕНИЯ ОТ ASUS



Тел: (095) 974-3210
www.pirit.ru



Тел: (095) 995-2575
www.ocs.ru



JUPITER

Тел: (095) 708-22 59
Факс: (095) 708-20 94



Тел: (095) 745-2999
www.citilink.ru



Тел: (095) 269-1776
www.distl.ru

Тел: (095) 105-0700
www.oldl.ru



Тел: (095) 799-5398
www.lizard.ru

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ТОЛЬКО НА
N-GAGE



Собери команду и спаси весь мир в игре Operation Shadow

Объедини усилия и уничтожь опасных экстремистов, угрожающих всему миру. Используя Bluetooth, сразись в смертельном бою с четырьмя игроками и покажи, на что ты способен. Только через N-Gage Arena все узнают о твоих победах. Беспроводная игровая консоль для совместной игры в новом карманном формате N-Gage™ QD на платформе N-Gage™.

www.nokia.ru/n-gage



N-GAGE
NOKIA

кто угодно
где угодно

Издатель
NOKIA

N-GAGE
ARENA

Copyright © Nokia, 2004. Все права защищены. Nokia, N-Gage, N-Gage QD и Operation Shadow являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation. Bluetooth является зарегистрированной торговой маркой Bluetooth SIG, Inc. Некоторые функции зависят от сети. Товар сертифицирован.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

В ПРОДАЖЕ ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ!

**ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЕВРОПЫ»,
«ВИКТОРИИ» И «ДНЯ ПОБЕДЫ».**

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора
Олег Ставицкий

Редакторы

Алексей Макаренков, Степан Чечулин,
Николай Арсеньев, Антон Логвинов,
Игорь Варнавский, Николай Пегасов

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректоры

Мария Луговская, Людмила Хлобыстова

Программирование сайта и компакт

Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова

Творческо-производственный состав

Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин,
Андрей Александров

Арт-директор

Роман Грыныха

Дизайнерская группа

Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха,
Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев,
Виктор Бодров (дизайнер обложки),
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD),
Павел Васин

ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

**Журналу всегда требуются
талантливые авторы.**

**Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.**

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 130,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



Салют!

В первых же строках, друзья, спешу сообщить, что военное положение, введенное в «Игромании» после массовой атаки суперхитов всех мастей в ноябре, никто и не думал отменять. В этом номере наша редакция вновь подверглась многочисленным нападениям отличных игр, которые сейчас, отловленные, изученные и отрецензированные, уже ждут вас на страницах журнала.

В первую очередь обратите внимание на прелюбопытнейший проект от авторов Republic: The Revolution, игру под скромным названием Evil Genius. Злой, то есть, гений. Если в детстве вы просили друзей называть вас не Васей, а Доктором Зло, вынашивали коварные планы по порабощению человечества, мечтали жить в подземной техногенной цитадели, тайно устраивать показательные казни и сатанински хохотать, поливая главные города планеты атомным дождем, то это игра — определенно для вас.

Также в этом месяце медленно и неторопливо из Вечности к нам пришла четвертая часть культового квеста Myst. Если на досуге вы обычно увлекаетесь решением шахматных задач, сборкой часов с кукушкой, починкой сложноступенчатых механизмов, а также предаетесь философским размышлениям о скитаниях вечных и о Земле, то Myst IV просто обязан быть в вашей коллекции.

Наконец, главным гвоздем сегодняшней развлекательной программы по праву стал Need for Speed: Underground 2. Король и бог асфальтовых дорог, живой культ и просто лучшая стритрейсерская игра современности. Все самые душещипательные подробности о ней вы узнаете из обстоятельной рецензии на страницах рубрики «Дождались?».

Помимо всего вышеперечисленного, ищите там же свежие обзоры сиквелов двух более чем достойных стратегий — Kohan 2 и Port Royale 2; статью о главной игре всех скейтеров доброй воли — Tony Hawk's Underground 2; материал о своеобразном продолжении знаменитой квестовой серии Leisure Suit Larry под названием Magna Cum Laude; самую исчерпывающую информацию о новом авиасиме «Перл-Харбор» за авторством разработчиков «Ила-2: Штурмовик»; рецензию на грозу всех компьютерных клубов — Counter-Strike: Source, новейшую инкарнацию вечной саги про «контров» и «терроров», и много чего другого.

Под валом релизов не вздумайте обойти стороной нынешний выпуск «Из первых рук». Именно в этой рубрике вы узнаете все самые свежие подробности о породистом милитаристическом блокбастере Brothers in Arms, за авторством не-

безызвестной конторы Gearbox Software, а также о безумном экшне-тотализаторе под названием Bet on Soldier, в котором первая мировая продолжается уже лет пятьдесят, а по улицам бродят мрачные партизаны из вооруженного бандформирования под названием «Боренька Бразерс». В общем — не пропустите ни то, ни другое.

Из других новостей. С этого номера в нашем журнале появляется новая небольшая, но крайне полезная рубрика под названием «Прямая речь». Время от времени со страниц этого раздела сами разработчики подробно и обстоятельно будут вещать на всю страну о своих грядущих играх. Отпраздновать открытие «Прямой речи» мы решили рассказом о грядущем экшне Pariah, многообещающем проекте от краснознаменной артели по-производству-шедевров, компании Monolith. Надеюсь, новая рубрика придется вам по вкусу.

Как мы и обещали в прошлом номере, на диске к этому журналу вас поджидает большая и могучая Мисс Бомба. Полнометражный фильм о грядущем гангста-эпике GTA: San Andreas, четвертой части культового Grand Theft Auto. Наш игроманский спилберг Антон Логвинов изучил игру буквально с микроскопом и теперь представляет вашему вниманию это эпическое видеополотно.

Фильм про San Andreas — это, как говорится, пока только Хиросима. Нагасаки будет впереди. А точнее — уже в январской «Мании», на компакт-диске и DVD которой вы увидите... Впрочем, стоп. Не буду вам портить предновогоднего сюрприза.

В заключение хочу сказать еще вот что. Номер, который вы сейчас держите в руках, — уже последний в этом журнальном году. Конечно, в декабре в продаже появится январский номер за 2005 год, но в целом мы уже сейчас можем смело подводить некоторые итоги. За прошедший год «Игромания» продолжала уверенно двигаться вперед: в журнале появлялись новые разделы, эволюционировали многие старые рубрики, на наших компактах и DVD прописалась ныне культовая «Видеомания», и так далее и тому подобное... От года к году, от номера к номеру «Мания» постоянно изменяется, и все улучшения делаются с одной-единственной целью — ежемесячно дарить вам, нашим читателям, отличный журнал о компьютерных играх.

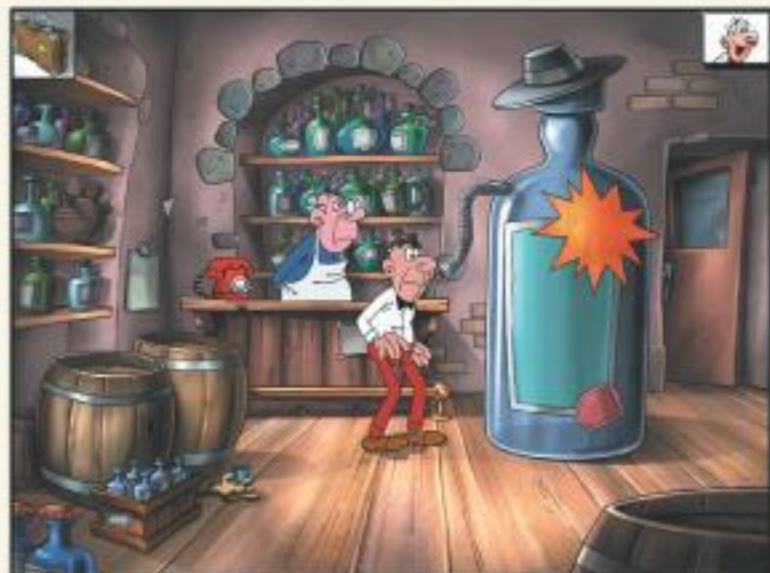
Собственно, к чему я все это говорю? В тот момент, когда вы читаете эти строки, на нашем сайте (для тех, кто забыл, напоминая, что наш сайт — это не что иное как www.igromania.ru) проводится крупномасштабное читательское анкетирование. Друзья! Чтобы сделать «Манию» еще лучше, нам действительно важно знать ваше мнение по ряду важных, я бы даже сказал судьбоносных вопросов. Так что если вы хотите принять самое живое участие в развитии журнала — смело заходите по вышеуказанному адресу и заполняйте анкету. От результатов анкетирования (заявляю без тени пафоса) зависит будущее развитие всей «Игромании».

На этой патристической ноте разрешите на сегодня и закончить. Удачи, и до встречи в следующем месяце!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru



БАНДА КОРВИНО



Если Филемону удастся победить в споре и выпить всю бутылку, Мортаделло получит важную улику. Но только после того, как отвезет победителя в больницу.



За этой дверью – ключ к разгадке злое-щей тайны Корвино. Или захлавленная кладовка.



Это банкомат принимает только магнитные карточки... Но в особых случаях и желез-ный лом может помочь.



На двери этого фургона было написано «Не открывать». Теперь Филемон читает другую надпись, внутри фургона, и узнает много нового о себе и своих родственниках.



Статуя очень могущественного в прошлом бога. Мортаделло надеется, что божество сможет вернуть ему волосы.



Один из этих трех типов задумал страшное преступление, другой носит парик, а третий создает безвкусные статуи. Еще вопрос, кто из них опасней для общества.

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой – руки, оба вместе – проблемы.



Самое главное в работе спецаргента – вовремя подкрепиться.



Мортаделло в гостях у Корвино. Сразу видно – гангстеры нынче бедствуют.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Приключения
суперагентов 008 –
в продаже с ноября!

«Агенты 008:
Банда Корвино» (2CD)





ФИЛЬМЫ

ДОКУМЕНТЫ

MP3

ФОТО

*Получай, делись, наслаждайся!***R-Style®****Carbon Ai® 721**

Создайте свой развлекательно-информационный центр на базе рабочей станции **R-Style® Carbon® Ai 721** с мощным процессором Intel® Pentium® 4 560 с технологией HT!

С 1 декабря по 31 марта всем покупателям R-Style® Carbon® Ai 721 предоставляется бесплатный доступ к книгам, энциклопедиям, mp3-музыке, онлайн-играм, урокам и обучению на www.vip.km.ru.

R-Style® Carbon® Ai 721 – это все свойства обычного компьютера + широкие возможности по получению, хранению, упорядочиванию и демонстрации: фото, видео, музыки, энциклопедий, книг и много другого. Подключите информационно-развлекательный центр R-Style® Carbon® Ai 721 с помощью медиа-адаптера* к телевизору и управляйте компьютером не вставая с дивана.

* медиаадаптер и устройство для беспроводной связи приобретается отдельно у наших партнеров.

Система качества проектирования, разработки и производства компании R-Style Computers® сертифицирована по международному стандарту ISO 9001-2000.

На компьютеры R-Style® Carbon® устанавливается лицензионная операционная система Microsoft® Windows®.

Астрахань ТАН (8512) 394-254 Братск Байт (395-3) 411-121 Владивосток ЭР-Стайл ДВ (4232) 205-410 Воронеж Элмар Трейд (0732) 512-018 Калининград Балтик Стайл (011) 254-11-98 Кемерово Конкорд ПРО (3842) 357-888 Кострома ИТ-Профессионал (0942) 626-903 Краснодар BCC Company (8612) 640-450 Красноярск ЛанСервис (3912) 239-342 Москва R-Style Trading (095) 514-14-14, Компания R-Style (095) 514-14-10, Профит-М (095) 748-02-72, Прайм Групп (095) 725-4432/33, Сибкон (095) 292-50-12 Экселент (095) 955-13-26 Нижний Новгород ЭР-Стайл Волга (8312) 443-517 Новосибирск ЭР-Стайл Сибирь (383-2) 661-167 Пенза ЭЛСИ (841-2) 544-141 Пермь ЭР-Стайл Кама (3422) 107-445 Петрозаводск Илвес (8142) 762-288 Петропавловск-Камчатский АМН (4152) 168-751 Ростов-на-Дону ЭР-Стайл Дон (8632) 524-813 Санкт-Петербург ЭР-Стайл СПб (812) 329-36-86 Тамбов Гитон (0752) 719-754 Тула ПитерСофт-ИТ (0872) 355-500 Уфа Онлайн (3472) 248-228 Хабаровск ЭР-Стайл ДВ регион (4212) 314-530

R-Style
COMPUTERS

Техническая поддержка: R-Style Computers (095) 514-1417
www.r-style-computers.ru

Сделано в России. Сделано на совесть!

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	10-19
Новостной меридиан	10
Даты выхода игр	18
CD-МАНИЯ	20-34
Игровая зона ● Видеомания ● Демоблок ● Патчи и трейнеры ● Разделы на CD и DVD ● Драйвера ● Всякое разное	
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	36-47
Brothers in Arms	36
Интервью с Рэнди Пичфордом	40
Bet on Soldier	44
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	48-57
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	48-51
Act of War: Direct Action ● Stranger	48
Survivor ● Vatan	50
Звездное наследие	51
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	52-57
Москва на колесах	52
Battle Realms: Demon Stone	54
Advent Rising	56
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	58-59
Pariah	58
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	60-63
BioShock	60
Emperial Glory	62
R&S: ВЕРДИКТ	64-110
Рейтинговая система "R&S: Вердикт"	64
Стрелки и разводы	65
Спартанцы: Легион III * Король Лев: Тимон и Пумба	66
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	67
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!	68-110
Need for Speed: Underground 2	68
Evil Genius	74
Port Royale 2	78
Kohan II: Kings of War	82
Arena Wars	84
Counter-Strike: Source	86
Tony Hawk's Underground 2	88
Перл-Харбор	90
Myst IV: Revelation	92
Dark Fall 2: Light Out	94
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	96
FIFA 2005	98
Pitfall: The Lost Expedition	100
Shark Tale	102
Knights of Honor	104
Kult: Heretic Kingdoms	106
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	108
Петька 5. Конец игры	110
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	112-113
Круглые сутки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм	112
ИГРА МЕСЯЦА	114-116
Итоги голосования за период с января 2004 по ноябрь 2004	114
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	115
"Игромания" рекомендует	116
GAME OVER?	118
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	118
ИГРОВОЕ КИНО	120-121
Новости	118
Рецензия - Подводная Братва	119
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	122-147
Железные новости	122
Теория	
Рассказ о том, как подключаться к интернету в ближайшие годы	124
Тестирование	
Обзор системных плат на чипсете i915	128
Сравнение GeForce 6600 GT и Radeon X700 XT	134
Обзор жестких дисков с интерфейсом Serial ATA	136
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	138
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	142
Компьютер в сборке	
Игровая станция Arena 200 от компании ISM Computers	144
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	146
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	148-149
"Железные" ответы на "железные" вопросы	148
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	150-154
Софт-экспресс	150
Полезные новости, полезные советы, easter egg	150
Практика	151-152
Борьба с программами-шпионами	151
Софтверный набор	153-154
Свежати́на!	153
Полезный софт	154

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

.kkrieger	207
Act of War: Direct Action	48
Advent Rising	56
Anarchy Online: Alien Invasion	166
Arena Wars	33, 84
Battle Realms: Demon Stone	54
Battlefield 1942	30
Battlefield Vietnam	26
Bet on Soldier	44
BioShock	60
Brothers in Arms	36
Call of Duty: United Offensive	209
Codename: Panzers	25
Cold Fear	10
Command & Conquer:	
Generals — Zero Hour	21, 28
Counter-Strike: Source	86
Dark Fall 2: Light Out	94
Dark Legions	118
DOOM 3	21, 178
DOOM 3: Resurrection of Evil	14
Emperial Glory	62
Evil Genius	74, 206, 209
Far Cry	23, 178
FIFA 2005	24, 98
Full Spectrum Warrior	206
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	10
GTA: Vice City	26
Half-Life	30
Heroes of Might and Magic IV	25
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	108
Indiana Jones and the Last Crusade	118
Joint Operations: Typhoon Rising	28, 198
Juiced	12
Knights of Honor	19, 104
Kohan II: Kings of War	82
Kult: Heretic Kingdoms	106
Lada Racing Club	13
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	14, 96
Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)	23
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	21, 32
Men of Valor	28
Myst IV: Revelation	92
Need for Speed	22
Need for Speed: Underground	26
Need for Speed: Underground 2	33, 68
Neverwinter Nights	12, 26
Operation Flashpoint	24
Pariah	58
Pitfall: The Lost Expedition	100
Planescape: Torment	118
Port Royale 2	78
Postal 2	27, 208
Prince of Persia: Warrior Within	32
Railroad Tycoon 3	28
Rebel Without a Pulse	10
Richard Burns Rally	25
Rise of Nations: Thrones and Patriots	24
Rome: Total War	206
Savage	28

Scrapland	32
Shark Tale	102
Silent Hill 4: The Room	207
Soko-Ban	118
Sonic Heroes	32
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	27, 28
Star Wars: Battlefront	209
Star Wars: Knights of the Old Republic	25
Stranger	48
Survivor	50
The Elder Scrolls III: Morrowind	24
The Sims 2	23, 209
Tom Clancy's Rainbow Six 3:	
Athena Sword	28
Tom Clancy's Rainbow Six 3:	
Raven Shield	28
Tom Clancy's Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	209
Tony Hawk's Underground 2	88, 206, 209
Tribes: Vengeance	206
Unreal 2: The Awakening	207
Unreal Tournament 2004	26
Vatan	50
Volkswagen World Racing 2	14
War Dogs	15
Warcraft III: The Frozen Throne	24, 200
Warhammer 40000: Dawn of War	206
Wings of War	28
X2 the Threat	28
Блицкриг	28
В тылу врага	21
Власть Закона	28
Дальнобойщики Tusoon	10
Звездное наследие	51
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе	24
Король Лев: Тимон и Пумба	66
Москва на колесах	52
Операция Silent Storm: Часовые	26
Перл-Харбор	90
Петька 5. Конец игры	110
Противостояние IV	27
Спартак: Легион III	66
Стрелки и разводы	65

Мобильные игры

Call of Duty	174
Colin McRae Rally	174
Fly Submarine	174
Operation Eagle	174
Outbreak 3D	174
Splinter Cell	176
Star Trek — Nemesis	176
The Elder Scrolls: Shadow Key	174

Внекомпьютерные игры

AD&D	211
Bootleggers	210
d20 system	211
Dungeons & Dragons	211
Mage Knight 2.0	211
Magic: The Gathering	210, 211
Masque of the Red Death	210

ИНТЕРНЕТ

Новости интернета	156
Обзор бесплатных движков для создания сайта	158
Интересное в Сети	162
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	164-171
Новости онлайн-игр	164
Играем: Anarchy Online: Alien Invasion	166
Аналитика: Как не прогадать при покупке онлайн-игры	168

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Мобильные новости * Мобильные полезности	172
Мобильные утилиты * Мобильные игры	174
N-Gage - это всерьез и надолго	177

ИГРОСТРОЙ

ВСКРЫТИЕ	178-184
Все цвета Far Cry, часть 2	178
МАСТЕРСКАЯ	186-190
Основы создания уровней для Doom 3, часть 2	178
Горячая линия: Мастерская	
Игровые редакторы	190
САМОПАЛ	192-196
Игровой конструктор, часть 3	192

DEATHMATCH

Joint Operations	198
Warcraft III: The Frozen Throne	200

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей	202
Финал WCG 2004	203

КОДЕКС

Стандартные коды	202
Easter Eggs, Игровые ресурсы	203

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Новости внекомпьютерных игр	210
Mage Knight 2.0	211

ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"

Про девушек, про убер-игры и про исход	
Олега Александровича Ставицкого из Игромании Обетованной	212

ЮМОР

Анекдотический микс	214
Крылатые фразы • Кто есть современный пользователь. Часть 5	217

КАЛЕНДАРЬ

Evil Genius	217
Need for Speed Underground 2	218

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Тест №52	220
Скринтурс №12. Декабрь • Подведение итогов за №10/2003, ...	
Участие в конкурсах	222

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Brothers in Arms	
Need for Speed Underground 2	

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

Brothers in Arms • S.T.A.L.K.E.R. • Half-Life 2 • Максимум от Максиму

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:	
ULTRA Computers	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
Atlantic Computers	4-я обложка

В номере:

1С	02, 04, 06, 35, 73, 101, 107, 117, 145, 155, 181, 223
ИД "ТехноМир"	213
Автоматизация Софт	61
Акелла	13, 15, 17, 19, 37, 39
Бука	77, 103, 111
Компьютерный клуб "Матрица"	201
КроссМедиа	191
ЛКИ	71
МедиаХауз	25
Меломан	27
Мир фантастики	47
Никита	197
Новый Диск	43, 49, 51, 65, 109, 119
Рамблер ТВ	195
РуссОбит-М	31, 81, 105, 141
Элвис Телеком	167
Яндекс	224
Asustek	01
Boston PC	127, 133
Creative Labs	23
GSC Game World	11
Icompex	63, 69
ISM Computers	139
Mobi. Мобильная связь	45
Nescafe-IMAX	215
Nokia	03
Playmobile	205
R-Style	07
Solvotelekom	29, 175, 185
Sven	129
Verbatim	131
VikaWeb	173
Zenon N.S.P.	165





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ | ИНДУСТРИЯ | СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Кто в космосе главный?

АНОНСЫ



Галактические цивилизации возвращаются! На этот раз в компании с Dread Lords — таинственной сверхрасой, которая, едва успев очухаться от многовекового сна, тут же начала раздавать оплеухи нынешним обитателям космоса. Последние в накладе не остались и с веселым гиканьем бросились в драку. Так раскручивается сюжет анонсированной командой **Stardock** стратегии **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Помимо неоригинальной истории, игра может похвастаться целым поездом новшеств, роль локомотива в кото-

ром играет новый трехмерный движок, поддерживающий все новомодные спецэффекты. Также поклонники серии наверняка оценят нелинейное построение кампании, переработанный баланс и море новых "фич", среди которых, например, есть возможность примерить на себя белый халат генетика. В Dread Lords вы сможете с помощью специального конструктора попробовать "вывести" новую расу. Бета-тестеров допустят до тельца игры уже этой зимой. А вот дата релиза пока, к сожалению, неизвестна. ▶

В прибрежных водах

АНОНСЫ



Русские китобой — самые китобойские китобой в мире! Зарулят, бывает, на своей посудине в Берингово море, припаркуются в самом центре ужасной бури, радиоэфир замусорят да еще и на бедного сотрудника американ-

ской береговой охраны Тома Хэнсена натравят всяких неведомых монстров. Впрочем, Том — парень не промах, и не в таких передрыгах бывал. Приказ начальства — выполнит. Монстров с китобоями — накажет. Демократию на отдельно взятом судне — установит.

Хотите помочь ему в этом нелегком деле? Тогда дождитесь весны следующего года, когда парижане из компании **Darkworks** выпустят свой экшен-ужастик **Cold Fear**, рассказывающий про приключения Тома. ▶

Мы контролируем грузопотоки!

АНОНСЫ



"Ну, железо, вот и все. Давай прощай!" — стукнув по двери своего старика "КАМАЗа", говорит седой дальнбойщик и, достав из-под водительского сиденья скопленный в сотнях поездок капитал, отправляется в новый для себя мир. В мир управления грузоперевозками. О дальнейшей судьбе этого дяденьки расскажет игра **"Дальнбойщики Tycoon"**, взращиваемая отечественной компанией **"Никита"**. Несмотря на то что дата появления проекта на прилавках держится в секрете, начинать нагуливать аппетит можно уже сейчас, благо

облизываться есть на что. Разработчики вознамерились создать одну из наиболее детальных и продуманных игр в tycoon-семействе. Игроку здесь предстоит встать у руля небольшой транспортной фирмы, планируя перевозки, расширяя автопарк и даже проводя рекламные кампании. Визуальную поддержку проекту обеспечивает трехмерный графический движок собственной выделки, который, судя по первым фотокарточкам, будет выдавать такую картинку, что все прочие "тайкуны" позеленеют от зависти. ▶

В мертвом теле

АНОНСЫ

Считается, что быть зомби — очень неприятно. Тело гниет, души нет, люди пытаются тебя убить, да и с женщинами ничего не получается. Враки! Знайте, мои пока еще не мертвые друзья, что все зависит от отношения к жизни. И, конечно же, берите пример со **Стаббса** — главного

героя экшена **Rebel Without a Pulse**. Стаббс — вот тоже зомби, но, тем не менее, на жизнь ему грех жаловаться. И с дамами все хорошо, и даже увлечение есть — воевать с живыми, превращая их путем умерщвления в своих союзников. Без юмора, разумеется, тоже не обошлось — "серьезную" игру с зомби в главной роли вряд ли можно успешно продать на нашей планете.



Разработку **Rebel Without a Pulse** ведет компания **Wideload Games**, созданная **Алексом Серопяном**, бывшим дизайнером **Halo**. Дата выхода — лето 2005 года. ▶

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ СЕРИИ ИГР «КАЗАКИ»

ПЕРВАЯ ИГРА В СНГ, СОЗДАВАЕМАЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ
ГОЛЛИВУДСКОГО БЛОКБАСТЕРА



АЛЕКСАНДР

УДАЧА СОПУТСТВУЕТ ДЕРЗКИМ



ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- регистрационную карточку для игры в Интернет
- возможность принять участие в конкурсе и выиграть

19" TFT монитор Samsung
один из трех 4Мп фотоаппаратов
один из шести flash MP3 плееров
одну из двадцати копий «Казак 2»

Подробнее в коробке



IMF® INTERMEDIA

В ПРОДАЖЕ С 25 НОЯБРЯ

WWW.ALEXANDER-THEGAME.RU



ALEXANDER AND ELEMENTS AND CHARACTERS THEREOF™ & © 2004 IMF. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ALEXANDER FILM FOOTAGE COURTESY OF INTERMEDIA FILM DISTRIBUTION, INC. SOFTWARE © 2004 UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. НАЗВАНИЕ IMF И ЛОГОТИП IMF ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ IMF. НАЗВАНИЕ INTERMEDIA И ЛОГОТИП INTERMEDIA ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ INTERMEDIA. НАЗВАНИЕ UBISOFT И ЛОГОТИП UBISOFT ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОРГОВЫМИ МАРКАМИ UBISOFT ENTERTAINMENT. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ ИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. РАЗРАБОТЧИК GSC GAME WORLD. «АЛЕКСАНДР» © 2004 GSC WORLD PUBLISHING.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ GSC WORLD PUBLISHING. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», ТЕЛЕФОН: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 147-55-08, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU



СРОЧНО В НОМЕР

Живые, но без Juiced



В октябре месяце неожиданным финтом нас порадовал Род Каузенс — исполнительный директор отбывшей в иной мир компании Acclaim. Отныне он — главный наследник покойного. На сегодняшний день загребающие руки Рода-спасителя выловили из мутной пучины британские подразделения издательства, которые решено объединить в компанию с ну очень оригинальным названием — Exclaim. В ближайших планах новорожденного издателя первым пунктом идет продолжение работ над несколькими принадлежавшими Acclaim проектами, среди которых такие игры, как Heist и Interview with a Made Man.

Разумеется, не обошлась эта история без очередной дележки

самого аппетитного Acclaim-ошметка — гоночной игры Juiced. Дележка, наконец, подошла к концу. Не успела Exclaim объявить о своем рождении, как по окрестным дворам стали разноситься требования вернуть раскрученный проект, который тем временем отползал в сторону Take-Two Interactive (подробности см. в прошлом номере). Впрочем, добраться до места назначения Juiced так и не удалось — в последний момент на сцене появилось издательство THQ, предложившее фонду Fund4Games 10.5 миллионов долларов за право издать игру. Это оказалось на 500 тысяч больше, чем предлагали парни из Take-Two, так что судьба проекта решилась очень быстро. Сотрудники Exclaim, так и не определившиеся со способом возвращения игры, остались не у дел.

Следует отметить, что все эти выборы не самым благополучным образом сказались на дате выхода Juiced — ждать игру, согласно последним вестям с поля боя, стоит не раньше начала следующего года. ▶

Sega и Sammy — вместе веселее! ИНДУСТРИЯ

Открывшийся совсем недавно сайт www.segasammy.co.jp приветствует своих посетителей flash-зарисовкой на тему "управляемые курсором разноцветные шарики". Что пытается донести до нас



этот сон разума, науке, к сожалению, неизвестно. Однако каждый, кто осмелится погонять курсором шарики по экрану, через некоторое время заметит — они умеют сливаться... прямо как это сделали на днях компании Sega и Sammy, превратившиеся в холдинг Sega-Sammy Holdings. Путь, который проделали компании, прежде чем оказаться вместе, был долгим и тернистым. Так, год с лишним назад Sega обнаружила, что в кошельке у нее осталось совсем мало денег, и решила поступить как мудрая и образованная барышня — то есть найти себе богатого спонсора. Кандидатур оказалось аж две штуки — Sammy и Namco. С обеими велись долгие переговоры, которые окончились отказом обоим. Отказом, заметим, со стороны ветреной и непостоянной "невесты".

Однако если в Namco решили просто взять и уйти с гордо поднятой головой, то задетые за живое сотрудники Sammy достали дежурный чемодан с деньгами и отправились на фондовый рынок, где обзавелись почти 100-процентным пакетом акций Sega. Так что последней пришлось позабыть о своей гордости и приступить к объединению.

Следует отметить, что за право слиться с Sega Sammy пришлось отдать порядка 1,5-2 миллиардов долларов. Впрочем, за растратами уже последовали и первые прелести совместной жизни — продажи новоявленного холдинга за 2004 год прогнозируются на уровне 3,2 миллиарда долларов, что выведет Sega-Sammy на первое место среди издателей Японии. В планах на будущее — еще больше укрепить свои позиции в Японии и повысить свою активность на зарубежных рынках. Учитывая огромный игрокостроительный опыт Sega и внушительные финансовые возможности Sammy, реализация этих замыслов уже не за горами. ▶

Все на продажу!

ИНТЕРЕСНОСТИ



Маркетологи компании BioWare, бессонными ночами выдумывающие все новые и новые способы обогатиться за счет игроков, совершенно неожиданно открыли в недрах интернета новую золотую жилу. Причем прямо на своем собственном официальном сайте, где отныне располагается онлайн-магазин, продающий модули для ролевой игры Neverwinter Nights. Ассортимент пока весьма скуп — всего три дополнения (Kingmaker, ShadowGuard и Witch's Wake 1). Цены — порядка 5-7 долларов. Впрочем, даже самый маловме-

няемый из нострадамусов запросто предскажет начинанию BioWare достойное будущее — ведь количество пользователей, увлекающихся разработкой модулей для Neverwinter Nights, огромно, и наверняка многие из них с радостью "продадутся" издателю, стремясь обменять свое детище на звонкую монету. А вот звонкость и достоинство этой самой монеты пока остаются под очень большим вопросом — игроки привыкли получать модули безвозмездно, и не факт, что многие из них согласятся раскошелиться. ▶

Спасители адвенчур

ИНТЕРЕСНОСТИ

Нет, зря все-таки компания LucasArts изничтожила многообещающую адвенчуру Sam & Max Freelance Police. Зря решила сокращать работы над проектами, не имеющими отношение к вселенной Star Wars, поставив таким образом под удар немало хороших игр. И, разумеется, зря уволила из своих рядов целую ватагу талантливых разработчиков. Теперь у "лукасов" появился молодой и амбициозный конкурент. Это — компания Telltale Games, со-

зданная Дэном Коннорсом, Кевином Брюнером и Троем Моландером — талантливыми игроделами, которые в бытность жителями пещеры им. Лукаса успели поработать над такими проектами, как Grim Fandango, Escape From Monkey Island, Star Wars: Obi-Wan. Теперь они собираются сосредоточиться на разработке качественных приключенческих игр с классным сюжетом и множеством оригинальных идей. Причем сообщается, что уже первый проект компании будет иметь в основе одну из любимых игроков лицензий.

Кстати! В тех уголках интернета, где виртуальные старушки травят друг другу сплетни, давно уже прописались слухи, что первым проектом Telltale Games станет воскресшая игра Sam & Max Freelance Police. Что ж, будем ждать, согревая в душе надежду. ▶



Игры и учеба | ИНТЕРЕСНОСТИ

На фронте, где в разных окопах расположились сторонники и противники компьютерных игр, произошла очередная стычка. Сотрудники входящего в Лондонский университет **Института образования (Institute of Education at London University)** выпустили отчет об исследовании, посвященном влиянию игровой продукции на детей. А отчет этот, надо сказать, по своему действию сильнее газа хлорциана будет. Ибо, согласно его строкам, компьютерные игры, например, приносят огромную пользу при обучении детей, развивая их социальную приспособленность и даже улучшая способность к чтению. Более того, по крайне правильному мнению англичан, следует пони-

мать, что игра на компьютере для большинства людей уже давно стала таким же обыденным и привычным действием, как просмотр кино, прослушивание музыки и чтение. И поэтому при воспитании детей нельзя ни в коем случае игнорировать этот факт, а наоборот — стараться использовать его.

В целом, вывод очень правильный. Однако следует не забывать мудрость, которая гласит, что во всем нужно знать меру. И если за играми проводить по 12 часов в сутки, совершенно забывая про другие составляющие жизни, то вместо "образовательного эффекта" компьютер рано или поздно наградит бедного ребенка какой-нибудь гадостью. ▶

Российская угроза E3!

СОБЫТИЯ

С 1 по 4 июня 2005 года в Москве пройдет выставка **Game Technology Expo**, которая соберет всех разработчиков и издателей развлекательного программного обеспечения из России и зарубежных стран. Посетителям этого мероприятия представится уникальная возможность ознакомиться с последними разработками в области компьютерных игр, развлекательных и обучающих программ, игровых приложений для мобильных телефонов и КПК, а также увидеть и попробовать в деле самые современные игровые устройства, джойстики и видеоприставки.

Помимо этого, достаточно широко будет представлена экспозиция компьютеров и комплектую-

щих, которые разработаны и собраны с учетом последних технических требований компьютерных игр и программного обеспечения.

Участие в GTE 2005 станет бесспорным преимуществом и даст дополнительный импульс для развития бизнеса компьютерных развлечений.

Подробности и новости о Game Technology Expo 2005 — на сайте выставки по адресу: www.game.forexpo.ru.

Кстати, "Игромания" является генеральным информационным спонсором данного мероприятия! Мы, разумеется, готовим для вас кучу вкусностей и сюрпризов. Ждем вас в Новом Манеже с 1 по 4 июня 2005 года. ▶

А рулевой колонкой по лбу?

ИНТЕРЕСНОСТИ



Открытие официального сайта, разрабатываемого студией **Geleos** проекта **Lada Racing Club**, ознаменовалось не только объявлением даты выхода (осень 2005 года), но еще и анонсом одной из самых оригинальных "фич" за всю историю автосимуляторов — системы поврежденного водителя. В жизнь ведь как бывает: не пристегнулся ремнем

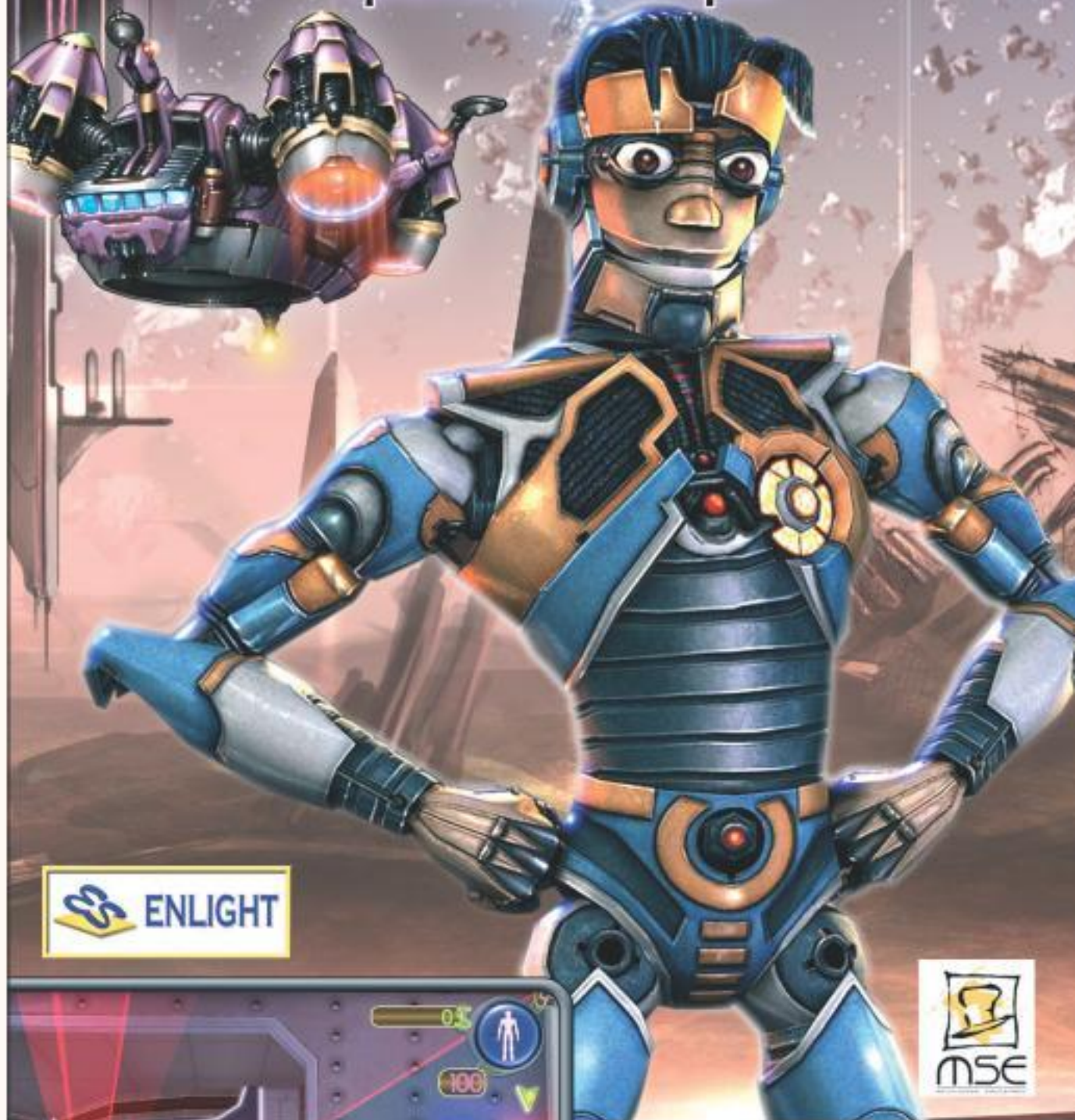
безопасности, долбанул в лобом вираже головой о боковую стойку — и все, можешь сушить весла. Машина, возможно, ехать еще и готова, а вот "прокладка между рулем и сиденьем", к сожалению, износилась. Так же и в **Lada Racing Club** — столкновения здесь влияют не только на состояние машины, но еще и на здоровье ее водителя.

Так что, дорогие читатели, сидите теперь и молитесь о том, чтобы производителям игровых аксессуаров не взбрело в голову создать какую-нибудь feedback-штуковину, поддерживающую начинание сотрудников Geleos'a и дубасящую своего хозяина при каждом столкновении. ▶

American McGee's

SCRAPLAND

Хроники Химеры



ENLIGHT

MSE

Главный герой игры — робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera — главный

город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный водоворот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.



- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

www.akella.com



M. video

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "EnlightSoftware"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Akella



За рулем народного автомобиля

АНОНСЫ



Сотрудники немецкой игрокмпании **Synetic** продолжают окучивать немецкий же автопром. Уже весной следующего года, вслед за **Mercedes-Benz World Racing**, на магазинные прилавки плюхнется игра **Volkswagen World Racing 2** (или просто **World Racing 2** — точное название пока находится под вопросом). Цель проекта — разрекламировать продукцию известного автомобильного концерна. Впрочем, судя по просочившимся фактам, рекламка у немцев получается очень правильная. Так, например, из руководителей "Фольксвагена" уже выбито разрешение на создание де-

тальной модели повреждений, поэтому любой автомобильчик в игре запросто можно будет разнести в щепки. Ну а для тех, кому делать подобное с недорогим "Гольфом" покажется неинтересно, в игре предусмотрена продукция принадлежащих концерну компаний, среди которых такие знатные производители элитных авто, как Audi, Bentley и Lamborghini. Тем же, кто планирует приобрести **World Racing 2** для гонок, а не симуляции автокатастроф, наверняка придется по вкусу доработанные физика и графика игры, навороченная система тюнинга авто и прочие приятные мелочи. ▶

АНОНСЫ

Кому еще немножко Doom'a?

В то время как **Джон Кармак** нянчится с сыном, **Тодд Холленшенд** изучает фотографии поступивших на конкурс татуировок, а остальной коллектив **id Software** лениво рождает "новую неназванную игру", бедные негры из **Nerve Software** в поте лица трудятся на плантации, взращивая аддон к **Doom 3**. В **Doom 3: Resurrection of Evil** игроку насильно вручат некий могущественный артефакт, который, к сожалению, очень нужен недобитым в оригинальной игре силам зла. Так что придется побегать по новым уровням и пострелять пушками из обновленного арсенала по новым, разумеется, монстрам. На десерт — доработанный многопользовательский режим, в котором теперь может принимать участие до восьми человек.

Сыграть в детище бедных негров можно будет уже в марте 2005 года. ▶



Неудовлетворенный секс-герой

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА



Кто не знает **Ларри Ловеджа**, героя недавно вышедшей игры **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и по совместительству главного ловеласа в нашей

игровой коммуналке? На днях с Ларри случилась крупная оказия — подобно главному герою фильма **"Терминал"**, он уткнулся лбом в непробиваемый по-

граничный щит. Дело, правда, было не в США, а в Австралии. В этой стране существует организация **AOFLC (Australian Office of Film and Leisure Content, Австралийская служба контроля за содержанием фильмов и развлекательной продукции)**, сотрудники которой под лупой рассмотрели **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и — о ужас! — обнаружили в ней "прикрытую сексуальную активность", "намекы на оральный секс" и прочие вещи, которые могут негативнейшим образом повлиять на плодovitость страусов. На этом месте комиссии бы взять да успокоиться, однако дело в том, что она занимается раздачей рейтингов въезжающим в страну игропродуктам. И игре про Ларри... рейтинга не досталось вообще. То есть ее просто запретили к продаже на территории Австралии.

Впрочем, назло всем австралийским страусам, Ларри не сдастся, а продолжает идти по пути популяризации секса в компьютерных играх. На днях из офиса **Vivendi Universal Games** прилетела весточка о том, что в самое ближайшее время она выпустит еще более откровенную версию **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, теперь с подзаголовком **"Uncut and Uncensored"**. В ней персонажи лишатся своих и так уж скромных гардеробов, а ненавистная поклонникам "клубнички" надпись "censored" с победным гиканьем будет придана анафеме.

Разумеется, редакция "Игромании" не могла не пропустить сию замечательную секс-революцию и торжественно вручает Ларри Ловеджу титул "Персонаж месяца". Пускай повесит его себе на... грудь, например. ▶

Full Spectrum Lieutenant

АНОНСЫ



Замечательная новость для всех ветеранов игры **Full Spectrum Warrior**! Участие в демократизации Закистана не забыто — скоро вас ждет заслуженное повышение — примерно до лейтенанта. Ковырять дырочки в погонах можно будет сразу после того, как компания **QuickSilver** выкатит на рыночные просторы финальную версию проекта, который в разведсводках проходит под названием **War Dogs**. Создается эта игра на базе все той же **Full Spectrum Warrior**, что, однако, не помешало разработчикам навесить на подростка в звании игрока новые обязанности. Так, теперь командиру придется идти в бой вместе со своими

подчиненными — игрок в **War Dogs** отождествляется с одним конкретным персонажем, что существенно меняет стиль игры. Число подчиненных заметно возросло — с 10 до 30 человек. При этом, как и прежде, сослуживцы разбиты на небольшие тактические группы. Также придется активно взаимодействовать и с другими участвующими в бою подразделениями, причем, по обещаниям разработчиков, сделано это будет отнюдь не с помощью скриптов. Ну и стандартные вкусности: доработанный движок, море тактических возможностей, широкий ассортимент оружия и так далее. Дата выхода пока остается тайной. ▶

КНР развивает собственную игроиндустрию

ИНДУСТРИЯ

Некоторое время назад правительство нашего замечательного густонаселенного соседа — Китая — дало местной оборонной промышленности кучу денег, дабы она создала копию американского истребителя F-16. Инженеры и конструкторы Поднебесной очень старались и родили в итоге прекрасный унитаз с крыльями. Ну а BBC Китая пришлось покупать у России очередную партию "Сухих". Такая вот грустная история, которая имеет все шансы повториться в игровой индустрии. Ведь теперь неугомонное китайское правительство собирается за четыре ближайших года выделить до 240 миллионов долларов на поддержку производства компьютерных игр. При этом макси-

мум внимания планируется уделить онлайн-играм на основе классической китайской литературы — скорее всего, китайцам не дает покоя опыт Кореи, где к онлайн-играм скоро пристрастятся даже домашние животные.

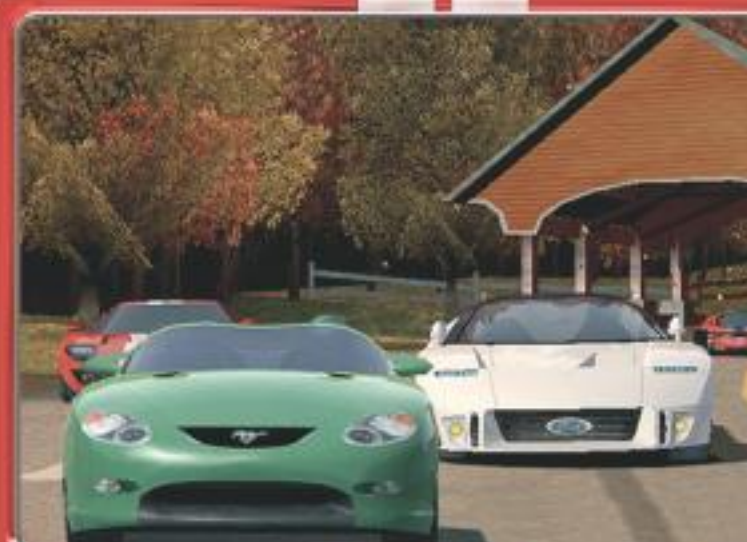
Впрочем, вероятность того, что программа эта не принесет должного эффекта, достаточно велика. Поднимать же китайскую игровую промышленность скорее всего опять придется иностранцам, например компании **Electronic Arts**, которая на днях скромно и без особого шума провела открытие студии со штатом в 500 (!) сотрудников. Заниматься они будут, как все наверное уже догадались, разработкой онлайн-игр. ▶

FORD RACING 3 ДРАЙВ 3

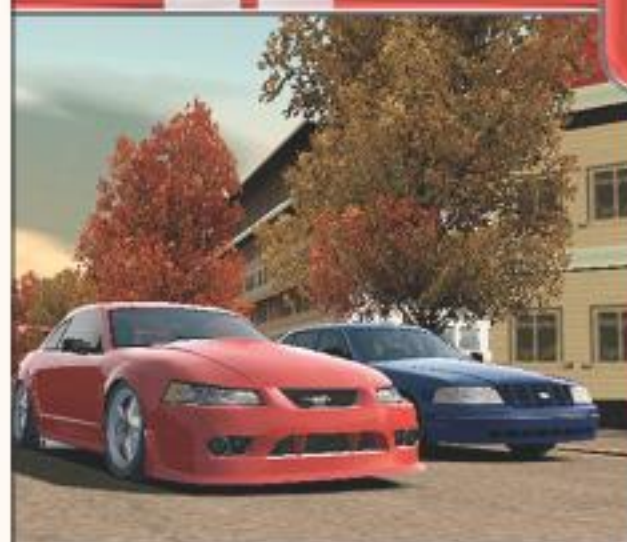


Razorworks

Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей: начиная от ставшего уже музейным экспонатом



Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшением подвергся движок и физика игры — модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.



55 великолепно проработанных моделей марки «Форд».



26 разнообразных трасс: от автострад до сурового бездорожья.



Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Empire Interactive"
© 2004 "Razorworks"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



Одной строкой...

Компания **Nokia** запустила сервис **Preminet**, нацеленный на продажу программного обеспечения для сотовых телефонов.

Игрокомпания **Lionhead Studios** объявила о том, что заморожены работы над одним из их проектов — **BC**, игрой "про охотника на динозавров".

Компания "**Акелла**" анонсировала "**Postal 2: Штопор Жжот**" — "русское" дополнение к известной игре, разрабатываемое компанией "**Пепелац Продакшнз**" совместно с **Avalon Style Entertainment**.

Пресс-служба **Eidos Interactive** официально признала, что совет директоров рассматривает вопрос о продаже компании.

Вопреки предсказаниям скептиков, экшен **Half-Life 2** ушел в печать, несмотря на разлад между его разработчиком и издателем.

Джеффри Бриггс, исполнительный директор **Firaxis Games**, получил от журнала **Smart CEO** титул "Лучший исполнительный директор года".

Студия **Inevitable Entertainment**, разрабатывающая игру **Area 51**, приобретена издательством **Midway Games**.

Компания **3D Realms**, помимо супердолгостроя **Duke Nukem Forever**, ведет работы еще над одной, пока неизвестной, игрой.

Отечественной компании "**Никита**" исполнилось 13 лет.

Реклама наступает



Свершилось. Сотрудники **Massive Incorporated**, о чьих хитрых планах уже рассказывалось в одном из наших прошлых "Меридианов", запустили-таки свою модификацию двигателя торговли. И теперь будут с его помощью раскручивать на деньги рекламодателей. За тем, как протекает сия замечательная процедура, можно понаблюдать уже сейчас, купив игру **Tony Hawk's Underground 2**. Ее уровни щедро присыпаны различными рекламными растяж-

ками и баннерами, которые продвигают продукцию реально существующих компаний, причем строго в соответствии с прейскурантом. В каждую копию **Tony Hawk's Underground 2** "зашит" разработанный **Massive Incorporated** рекламный модуль, который по мере возможности связывается через интернет с сервером компании и уточняет прогноз рекламной погоды. После этого игровые уровни надлежащим образом корректируются: растяжки и плакаты тех, кто больше не платит за рекламу, выметаются, уступая место новым клиентам. Не остался в стороне и пресловутый product placement — прием, когда в игру (или в фильм) для рекламы помещаются копии реальных вещей. Причем стараниями **Massive Incorporated** эта техно-

логия сделала огромный шаг вперед — предметы ведь, как и рекламу, тоже можно менять со временем, все больше и больше опорожняя рекламные бюджеты **Nokia** или, скажем, **BMW**.

Не сбился пока только один прогноз, касающийся технологии, — то, что она значительно удешевит игры. Цена **Tony Hawk's Underground 2** не очень сильно отличается от стоимости продуктов конкурентов. Впрочем, не стоит забывать, что это — лишь первый рекламный выстрел **Massive Incorporated**. А уже в самые ближайшие месяцы сотрудники компании планируют дать мощнейший залп десятком продуктов от издательств **Ubisoft**, **Vivendi Universal**, **Legacy Interactive**. Тогда, возможно, мы наконец-то дождемся понижения цен. ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Правильное видение "К-Д Лаб"



Еще совсем недавно сотрудники "**К-Д Лаб**" игрались с собственным движком **QD Engine**, с чьей помощью можно, особо не надрываясь, взрастить неплохой квест. Теперь же калининградская игровая команда объявила о небывалом для отечественного рынка событии — создании торговой марки **KDV Games** и организации компании **KD VISION**

Games Development Company. Последняя будет заниматься "разработкой и внедрением собственных методов производства новых компьютерных игр, ориентированных на широкий потребительский рынок как в России, так и во всем мире". Первый блин уже давно снят со сковородки — это упомянутый выше движок **QD Engine**. В ближайших же планах компании значится разработка профессионального инструментария для создания RTS/RPG, в котором наверняка будут использованы технологии из недавнего "**Периметра**".

Следует отметить, что сотрудники редакции "Игромании" уже навели свои уши-локаторы на да-

лекую Калининградскую область и будут внимательно следить за всеми новостями, касающимися **KDV Games**. Также стоит успокоить тех нервных товарищей, что уже раскладывают салатики и откупоривают бутылки, собираясь закатить поминки по всем тем необычным играм, которые теперь не выйдут из-под пера "К-Д Лаб". Расслабьтесь, друзья — производство собственных проектов остается одним из приоритетных направлений калининградцев, и прямо сейчас ведется работа над серией "**Братья Пилоты 3D**" и еще чем-то, неанонсированным и жутко секретным. Впрочем, выпить содержимое откупоренных бутылок все-таки стоит — за успех! ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Doom на наших телах



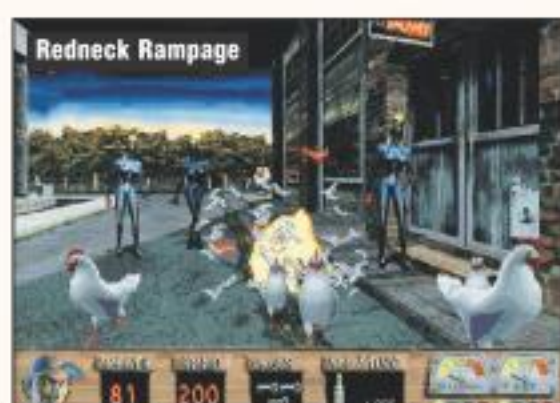
Любите **Doom** и халяву? Ну тогда вы просто обязаны полюбить татуировки, причем не какие попало, а исключительно на тему компании **id Software** и ее игропродукции. Соорудите себе такую, сфотографируйте ее, отправьте снимок массовику-затейнику **Тодду Холленшенду** (электронный адрес **toddh@idsoftware.com**, в теме письма обязательно присутствовать секретное слово "TATTOO"), и у вас появится шанс выиграть ценные призы! Копия **Doom 3** с автографом самого Тодда, плюс стратегическое руководство, плюс уникальная книга — что еще нужно истинному поклоннику для счас-

тья? Условия конкурса просты — фотографии ни в коем случае не должны касаться кисти "фотошопа" или любого другого графического редактора. Ну и, разумеется, татуировка просто обязана быть как можно оригинальнее. То есть нечеткое изображение пентаграммы на одной из частей тела вряд ли пройдет таможню — аналогичных картинок Тодд наверняка получит целый вагон. А вот у своры кадемонов, оккупировавших женскую, простите, грудь, есть все шансы завоевать ценный приз или хотя бы удостоиться почетного фотоместа на одной из стен офиса **id Software**. ▀

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вести от Interplay

ИНДУСТРИЯ



Ур-р-а, друзья! У нас наконец-то появились вести от **Interplay**, которая уже на протяжении нескольких месяцев балансирует на краю могилы (см. прямые включения из больничной палаты в предыдущих номерах нашего "Меридиана"). Говорят, на днях захворавшая компания на некоторое время вышла из комы и поведала окружающим о своем финансовом самочувствии. Оно, надо сказать, несколько улучшилось. Так, доход за второй квартал текущего финансового года составил 3.14 миллиона долларов, а валовая прибыль достигла 1.78 миллиона долларов. Картину, правда, изрядно подпортили налоги — после уплаты им всех полагающихся отчислений, убытки компании достигли 1.95 миллиона долларов. Впрочем, год назад аналогичная цифра была более чем в два с половиной раза больше, так что прогресс налицо.

Поправить свое здоровье Interplay удалось в основном за счет энергичной распродажи интеллектуальной собственности. Так, например, права на подзабытый экшен **Redneck Rampage** обошлись **Vivendi Universal**

Games в 300 тысяч долларов. Еще 1.175 миллиона американских денег подкинуло "на лечение" издательство **Bethesda Software**, получив в обмен возможность стать счастливым обладателем прав на разработку третьей части главной постапокалипсис-игры всех времен и народов — **Fallout**. Возможно, Bethesda в ближайшее время раскошелится еще разок — по некоторым данным, Interplay предложила ей купить права на четвертую и пятую части. Всего по миллиону штука. Наконец, не стоит забывать о том, что на самой низкой из возможных орбит завис горячо любимый нами человек и звездолет **Дерек Сمارт**, который очень желает занять лицензию на **Freospace**. Если подобное случится, то уже скоро мы увидим продолжение этого известного космического симулятора с повышенной в тридцать семь раз сложностью и возможностью рулить не только звездолетами, но еще и танками, подводными лодками, тележками для гольфа и прочими видами транспорта.

Впрочем, следует отметить, что интеллектуальная собственность у Interplay отнюдь не резиновая, и уже совсем скоро может сложиться ситуация, когда менять на целебные денежные припарки будет нечего. И тогда компании придется либо искать новый способ излечения (потенциальные инвесторы, где вы?), либо наконец склеить лапы. ▀

Слабый пол "посчитали"

люди

Вот представьте себе, дорогие читатели — девчонки берут джойстики и... играют. В компьютерные игры, понимаете? А в это время организация **ELSPA (The Entertainment & Leisure Software Publishers Association, Ассоциация издателей программного обеспечения для развлечений и досуга)** берет ручки с калькуляторами и превращает наряженных в юбочки и кофточки барышень в скупые строчки и цифры статистики. А потом еще и выпускает доклад на эту тему, который раскрывает практически все тайны об играющих представительницах прекрасной половины. Так, например, все теперь знают о том, что проще всего жену-геймершу найти в далекой и экзотичной Корее — там в связях с компьютерными играми уличено аж 69,5% дам.

Следом идут США (39%), Япония (36,8%), Франция (27,5%) и Великобритания (27,2%). Есть и другие интересные факты. Так, например, в очередной раз опровергнуто популярное заблуждение, что игры — удел детей. В той же самой Великобритании средний возраст геймерши составляет 30-35 лет. Постепенно растет и роль женщин в игровой индустрии — если в 2002 году они составляли всего 20,4% от числа всех сотрудников, то к 2003 году эта цифра возросла до 22,9%. Несложно посчитать, что если подобная тенденция сохранится, то лет примерно через сорок игры будут делаться исключительно женщинами и, скорее всего, исключительно для женщин. Мужчины же к тем временам наверняка останутся только в музеях. ▀



Пройдите множество миссий, сумеете выжить в одном из самых кровавых периодов XX века и станете всемирно признанным победителем!



Множество сценариев, отражающих все реалии борьбы на восточном фронте.



Мечтаете «своими руками» проводить Гитлера к местам зимовья раков? Или хотите сокрушить сталинский режим? Быть может, Вас привлекает руководство французским сопротивлением? В любом случае, Вам понравится эта новая увлекательная RTS по мотивам Второй Мировой войны.



Исторически достоверное оружие, экипировка солдат и техника середины двадцатого столетия.



Высоко детализированные военные ландшафты.



Время года, суток, погодные условия и освещенность - все это оказывает влияние на боеспособность Ваших войск.

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Zuxxez Entertainment AG"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой: www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Декабрь			
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Vivendi Universal Games	Starbreeze Studios	90%
Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic Entertainment	Mythic Entertainment	70%
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	BYTE Software	50%
WWII Tank Commander	Merscom Game Publishing	Sylum Entertainment	60%
Январь			
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Project: Snowblind	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
SWAT: Urban Justice	Sierra	Sierra	80%
Playboy: The Mansion	ARUSH Entertainment / Groove Games	Cyberlore Studios	70%
Close Combat: First to Fight	Destineer	Destineer	80%
Billy Blade and the Temple of Time	---	Iridon Interactive	70%
Championship Manager Online	Eidos Interactive	Jadestone / Beautiful Game Studios	60%
The Punisher	THQ	Volition	70%
Февраль			
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	Gearbox Software	90%
Creature Conflict: The Clan Wars	Cenega Publishing	Mithis Games	70%
Empire Earth 2	Vivendi Universal	Mad Doc Software	80%
NASCAR 2005: Chase for the Cup	Electronic Arts	EA Tiburon	70%
Silent Hunter 3	Ubisoft	Ubisoft Romania	80%
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Obsidian Entertainment/BioWare	ХИТ
Star Wars: Republic Commando	LucasArts Entertainment	LucasArts Entertainment	90%
The Roots	Cenega Publishing	Tannhauser Gate	60%
X2: The Return	Deep Silver	Egosoft	80%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	80%
Pariah	Groove Games	Digital Extremes	80%
Fahrenheit	Virgin Interactive	Quantic Dream	70%
Dungeon Siege 2	Microsoft	Gas Powered Games	90%
7 Sins	Monte Cristo	Monte Cristo	70%
Февраль			
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	90%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith	80%
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	90%
Cold Fear	Ubisoft	Darkworks	70%
Psychotoxic	Whiptail Interactive	NuClearVision	80%
Risk Your Life	---	PlanetWide Games	60%
World Racing 2	---	Synetic	60%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Axis & Allies (2004)	Atari	TimeGate Studios	60%
Draoon: The Prussian War Machine	Shrapnel Games	Boku Strategy Games	50%
Euro Rally Champion	Oxygen Interactive	Brain in a Jar	70%
FlatOut	Empire Interactive	Bugbear Entertainment	70%
Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve Software	ХИТ
Nexus: The Jupiter Incident	HD Interactive	Mithis Games	80%
RollerCoaster Tycoon 3	Atari	Frontier Developments	80%
Space Interceptor: Project Freedom	Merscom Game Publishing	CITY Interactive	70%
Zoo Tycoon 2	Microsoft	Blue Fang Games	70%



FlatOut



Half-Life 2



Nexus: The Jupiter Incident



RollerCoaster Tycoon 3

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Рыцари-стиратели

СКАНДАЛЫ



Забавнейший скандал, связанный с защитой от копирования, отгремел на днях в странах загнывающего капитализма. Началось все с поступления в продажу стратегии **Knights of Honor**, обладавшей одной интересной привычкой. Во время инсталляции игра инспектировала недра **Windows** на предмет наличия в них библиотек, обеспечивающих функционирование эмуляторов CD-привода, вроде **Daemon Tools**. В случае обнаружения последних установка приостанавливалась и просила пользователя снять защиту от записи с найденных файлов. Как только сей недуманный поступок совершался, **Knights of Honor** с радостными воплями отправляла библиотеки в направлении параллельной вселенной, выводя таким образом эмулятор из строя.

Разумеется, столь дерзкое поведение программы привело к тому, что разгневанные пользова-

тели потребовали от разработчиков (**Sunflowers** — запомните это позорное имя) разъяснений. Последние оказались в высшей степени оригинальны и звучали примерно так: "Мы (разработчики) не

виноваты". Это, мол, создатели эмуляторов предались на днях коллективному безумию, намудрили чего-то в своих программах, которые теперь, завидев на горизонте безобидную игру **Knights of Honor**, зачем-то сами себя удаляют. Реакция создателей эмуляторов не заставила себя ждать — разработчики **Daemon Tools** заявили, что их офис находится отнюдь не в дурдоме, и они не имеют привычки наделять свои программы суицидальными наклонностями. А вот сотрудникам известной компании следует прекратить врать и не доводить до идиотизма защиту своих продуктов от копирования.

Через некоторое время одумавшиеся, видимо, сотрудники **Sunflowers** признались, что разработчики эмуляторов тут совсем не при чем, а виной всему неприятная ошибка программистов, которая будет излечена уже ближайшим патчем. ▶

Приставочные реки, картриджные берега

ИНТЕРЕСНОСТИ



В начале октября месяца несколько "двинутый" житель США, известный общественности под псевдонимом **Soundtrak**, заработал 11500 долларов на одной из самых оригинальных сделок. На онлайн-аукционе им был выставлен лот, состоящий из... более чем 300 игровых приставок и 1000 аксессуаров к ним! Ассортимент просто поражает. Например, имеется целых пять попу-

лярных некогда приставок **Super Nintendo**, которые не функционируют. То есть, при желании, неисправность можно будет выбрать по вкусу. Или, если подобного желания нет, — воспользоваться одной из пяти десятков аналогичных работающих систем. Кстати, при наличии коммерческой жилки и свободного времени лот этот можно выгодно конвертировать все в те же самые деньги — скажем, в рождественский сезон за **Nintendo Entertainment System** можно выручить до 80 настоящих долларов.

Имя счастливчика, отхватившего столь ценный кусок, не разглашается. ▶

CHESSMASTER

10^е ИЗДАНИЕ



UBISOFT

Новая версия самого популярного в мире шахматного симулятора способна как обучить начинающего игрока всем премудростям игры, так и составить достойную конкуренцию опытному шахматисту. К услугам пользователей — мощней-

ший шахматный движок с высочайшим уровнем искусственного интеллекта и функцией предупреждений о заведомо неудачных ходах, способной уберечь неопытных игроков от фатальных ошибок, а также советы известных гроссмейстеров.



Советы знаменитых гроссмейстеров, объясняющих все аспекты игры - от популярных дебютов до тончайших атакующих стратегий.

Система подсказок, делающая даже самые сложные шахматные стратегии понятными простому пользователю.

Специальный обучающий режим для начинающих.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "UbiSoft"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Тех.поддержка: (095) 363-4612

E-mail: support@akella.com

Оптовая продажа: (095) 363-46-14

Представитель на Украине - "Мультитрейд"

www.multitrade.com.ua



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"



Акелла



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!

Без лишних слов и прелюдий позвольте сразу перейти к делу.

Итак, прежде всего о том, что рубрика "CD-мания" продолжает бодро шагать в направлении всестороннего изменения. Первым делом обратите внимание на то, что из "CD-мании" на новое место жительства переехали ряд разделов. Например, перечисление того, что ждет вас на диске в рубрике "Софтверный набор", отныне и навсегда прописывается в нашей краснознаменной рубрике "Полезный софт". Трейнеры, что очевидно, переселились в рубрику "КОдекс", ну а информацию о том, что ждет вас во внекомпьютерном разделе на диске, вы

найдете в рубрике "Вне компьютера". Нам кажется, что так гораздо логичнее, а вам будет удобнее. В "CD-мании" остается только самый сок. Описание тем компакт-диск и DVD, перечисление того, что ждет вас в "Игровой зоне", а также описание свежих демо, патчей и так далее.

Кстати, о демках. Прошедший месяц ознаменовался выходом по меньшей мере двух демо-версий будущих хитов. В первую очередь обратите внимание на долгожданную демо-версию **Prince of Persia: Warrior Within**. Скажу откровенно: судя по демке, нас ждет действительно очень интересная игра. Вторая по значимости демо-версия — **Need for Speed: Underground 2**. Что тут скажешь? Понятно, что серия NFS пополнилась еще од-

ной качественной игрой на тему нелегальных гонок.

В темах компакта и DVD у нас сегодня настоящий аншлаг. Но самое пристальное внимание обратите на первую модификацию для игры **"Операция Silent Storm: Часовые"** — **"Серп и Молот"**. Кроме того, что она первая, она еще и сделана на удивление качественно и отличается весьма себе недурственным сюжетом. В общем, не пропустите.

Ну и разумеется, как всегда, наша орденосная рубрика "Видеомания" под руководством Антона Логвинова продолжает радовать вас уникальными видеоматериалами. В этот раз вас ждут отличный сюжет о сериале **Need for Speed**, продолжение рассказа о **Silent Hill**, а также видеонюансы, которые, как всегда,



полны новыми кадрами из самых интересных игр.

В общем, удачного путешествия по нашим дискам и до встречи в следующем месяце!

Степан Чечулин
редактор CD и DVD

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на **декабрьских** компакт-дисках и на DVD-диске **"Игромании"**. На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах **rtf** и **txt**. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Для читательских работ у нас работает ящик: gamezone@igromania.ru

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков

Где брать:

рубрика "По журналу"

Как обычно, мы публикуем на CD/DVD очередное ежемесячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским компактам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики "КОдекс". На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит "альтернативная" оболочка. Если "основная" оболочка у вас не запускается или глючит — запускайте альтернативный вариант.

Подробности о том, как с ней работать, читайте в **readme**-файле. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD**, о **музыке** и о **ролике на CD и DVD**. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "Эра DVD", опубликованные в январском и февральском номерах за 2004 год.

То, что есть

только на этом CD/DVD

1. Первая и вторая части статьи "Создание трехмерного игрового движка на базе **GLScene**", опубликованная в десятом и одиннадцатом номере "Игромании" за 2004 год.

2. Статья Петра Тюленева — "Рыцари без магии **Mage Knight: Варгейм с бустерами**".

3. Статья Николая Пегасова — "Mage Knight: что это такое?".

4. Статья Николая Пегасова — "Mage Knight 2.0".

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомания", "ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мобильная территория", "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы: "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-дисков плюс "Интересности" и "Темы DVD".

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики

"CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Редактор раздела "Видеомания":

Антон Логвинов.

Программирование CD и DVD:

Ирина Сидорова и Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Антон Таран, Семен Чечулин.

Разбор вашего творчества:

Артем Волик.

Демо-версии и патчи:

Степан Чечулин.

Драйвера: **Николай Арсеньев.**

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 10 карт

Где брать: Игровая зона I

В нынешней подборке самое пристальное внимание обратите прежде всего на модификацию **Zero Hour Reborn: The Last Stand**, которая до неузна-



▼ Модификация Zero Hour Reborn: The Last Stand.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 4 карты, 3 модификации

Где брать: Игровая зона II

Для всех любителей **Max Payne 2** мы подготовили отличную подборку, в которую вошли четыре лихих карты, а также три зубодробительных модификации.

Особое внимание рекомендуем обратить на карту **Rues**, которая сделана в лучших традициях картостроения. Вас ждут мрачные трущобы, засыпанные мусором, разбитые автомобили, а также голники, которые очумело выскакивают из-за угла и свирепо палят в Макса буквально из всех стволов. Чтобы пройти этот

важности меняет знакомую до боли в копчике игру. К вашим услугам три новых генерала — бравый американский полковник **Iron Side**, китайский офицер **Chen** и главарь террористов **Mohmar Death Strike**. Кроме того, мод добавляет аж пятнадцать новых юнитов, восемь строений, множество уникальных апгрейдов, а также девять карт, на которых вы сможете опробовать, так сказать, новую модификацию.

Также предлагаем вашему вниманию десять новых и чрезвычайно увлекательных карт и модификацию **Mini-Mod Pack**, которая добавляет в игру несколько новых юнитов.



▼ Карта Rues.

сложный уровень, придется попотеть. Уж вы нам поверьте.

Обратите внимание и на остальные карты — **Adress Unknown**, **Murderburger2** и **Sidney Manor**, а также на модификации **Alcatraz**, **Bare Island** и **Silent Hill Textures**.

стоит всеми силами этого не допустить. Но самое веселое то, что супротив немецкой армады в вашем распоряжении всего три танка. Вот и думайте, как тут быть и что делать.

Кроме того, не пропустите модификации: **Arty Hill**, **Defection**, **Flag Wars**, **Frontline X3**, **Infantry Attack X**, **Item Descriptions**, **Tank Attack G**.



▼ Карта Ambushed.

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ



На нашем CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 600(!) игр, а также некоторое количество программ и утилит. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок "Помощь", проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при загрузке игры.

И еще, отдельно от html-версии, представлен широкий набор полифо-

нической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от "Аэромобиль". Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и **"Аэромобиль"** полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией "Игромания". Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

DOOM 3

Что: 10 модификаций

Где брать: Игровая зона I

Модификация **Doom Realism** делает то, что казалось невозможным — делает **Doom 3** намного более реалистичной игрой. Мод усиливает шотган (согласитесь, в **Doom 3** он значительно слабее, чем мы привыкли), превращает автомат в оружие, предназначенное для сражений на небольших дистанциях, а не снайперских дуэлей, и прочее. В общем, всем, кто ценит в играх прежде всего реализм, эта модификация обязательно понравится.

Кроме того, обратите внимание на моды: **Cams Doom Mod**, добавляющий в игру вид от третьего лица, новый уровень сложности и еще многое другое, **Cold Breath**, изменяющий озвучку монстров, **Fight Club**, предлагающий вам помериться силами с другими игроками на кулаках, **Ghob Mod**, добавляющий вспышки при стрельбе из оружия, **HardMod**, изменяющий "базовые" виды оружия, **Kill Intro**, отключающий заставочные мультики, **Loading Screen**, добавляющий новую загрузочную картинку, **Night Flash**, превращающий гранаты в осветительные шашки, и **Real Guns**, который делает оружие более мощным.



▼ Модификация Doom Realism.



ВИДЕОМАНИЯ

Слово редактора

Если вы хотите знать, чем сейчас занимается коллектив "Видеомании", то я вам отвечу — с содроганием глядит на длинный список блокбастеров AAA-класса, которые вышли в октябре-ноябре. И если **Half-Life 2**, **Medal of Honor: Pacific Assault** и **Need for Speed: Underground** мы уже в своей рубрике "отыграли", то, например, сногшибательные **Halo 2**, **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, ультракрасивая **BloodRayne 2** и шедевральный **Grand Theft Auto: San Andreas** еще требуют тщательного осмысления и раздумий на тему "что, когда и в каком виде преподнести читателям/зрителям". Впрочем, с последним клиентом мы уже определились — смотрите ниже. Что до **BloodRayne 2**, то, как вы знаете, PC-версию перенесли на следующий год и, видимо, от pre-портview нам никак не отвертеться. Словом, ждите в ближайших номерах подробный рассказ, а в этом — небольшой кусочек геймплея. Забегая вперед, скажу, что игра, кстати, намного лучше первой части.

Далее. **Halo 2** полностью оправдала свои рекордные полтора миллиона предварительно заказанных копий — игра настолько впечатляющая, технологически насыщенная и мощно срежиссирована, что пройти мимо мы просто не можем. Таких космических эпосов не было, пожалуй, со времен незабвенного **Wing Commander 3: Heart of the Tiger**. Хотя это и экшен. Впрочем, поскольку на PC игра до сих пор не заявлена (по слухам PC-версия выйдет ровно через год), то и материал по ней для нас не приоритетен.

Ну и напоследок о бомбе, которую мы обещали взорвать в прошлом номере — в силу очередного переноса одной никому не известной игры, ее детонация откладывается ровно на месяц. Думаем, это будет отличный новогодний подарок всем любителям жанра экшенов.

Антон Логвинов, редактор "Видеомании"
video@igromania.ru



ВСЕ НEEDED FOR SPEED

Затея со спецвыпуском по **Silent Hill** настолько вам понравилась, что, глядя на неумолимо приближающийся к релизу **Need for Speed: Underground 2**, мы решили устроить еще один праздник, но уже поклонникам знаменитого автогоночного сериала, которых, как нам думается, немало. Проблема в том, что сейчас мы только получаем нужные видеоматериалы и не можем точно сказать, какие видеоролики будут на диске, а какие нет. Смотрите в оба, так сказать.

Ролики из всех частей



Как раз они больше всего под вопросом. В данный момент мы еще не получили эти материалы, но при удачном стечении обстоятельств вы рискуете получить отменную коллекцию NFS-видео из самых первых частей. Если кто не застал тех славных времен, то поясню: в первых двух частях **Need for Speed** были не компьютерные 3D-анимационные ролики, а вживую снятые потрясающие клипы с шикарным саундтреком.

Как создавался Hot Pursuit 2



А вот это видео мы уже получили, и вы его точно увидите. Единственный в своем роде фильм о создании **Need for Speed**. Конечно, нельзя назвать **Hot Pursuit 2** выдающейся игрой в серии, но этот ролик — отличный шанс воочию увидеть авторов PlayStation 2-версии **Hot Pursuit 2**, которые позже сделали обе части **Underground**. Видео носит несколько рекламный характер, поэтому не стоит ожидать от него глубины сюжетов а-ля **Silent Hill 3** и нашей "Как создавалась Операция Silent Storm".

Настоящий Streetracing

Вы видели обе части фильма "Форсаж", играли в **Need for Speed: Underground**, но видели ли вы настоящий стритрейсинг? Специально для вас — подборка роликов на эту актуальную тему.

PRE-PORTVIEW

В этой рубрике мы рассказываем об играх, уже появившихся на консолях, но еще не добравшихся до PC.

Grand Theft Auto: San Andreas



Вот он и вышел. Очередной шедевр Rockstar. И он опять лучше всего, что было создано в серии до него. И опять он совсем не похож на своих предшественников. В нем нет атмосферы **Vice City**, но есть правильные нигга (типа черные, типа братья) и "укуренный" юмор, а нововведений хватило бы на три игры. Мы решили рассказать о столь масштабном проекте в несколько заходов. На диске этого номера вас ждет первый материал по **GTA: San Andreas**. Мы покажем начало игры, некоторые новшества, покатаемся по первому городу и оценим графику. Дальше — больше. Перед нами эпохальное творение, которое уверенно подводит черту под **GTA** периода PlayStation 2. Идет новое поколение консолей, и мы с содроганием думаем: "А что же, черт подери, будет дальше?"

BloodRayne 2



Небольшой геймплейный ролик с первых уровней игры. Полноценный сюжет мы покажем лишь в будущих номерах.

История Silent Hill



Недавно вышла четвертая часть **Silent Hill**. Прошло пять лет с появления истории о городе, покрытом туманом. Мы окидываем взглядом весь сериал. Сегодня и только у нас — продолжение рассказа, начатого в предыдущем номере.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

BloodRayne: The Movie

Трейлер фильма **BloodRayne**, подготовленный специально к выходу второй части игры. В главных ролях — Кристиана Локен, Майкл Мэдсен, Мишель Родригес и Бен

Кигсли.

Как режиссеру Уве Боллу удалось собрать таких актеров в



своем очередном "киношедевре" — загадка и предмет раздумий нашей рубрики "Игровое кино" на ближайшие месяцы. Неужели он собрался снять нормальное кино?

Мочи читеров

Ролик о том, как поступают в США с читерами на чемпионатах по **Counter-Strike**. Неизвестно, специально ли разыгран этот спектакль или случай имел место в реальной жизни, но — очень смешно.

Max Payne: Kung Fu Edition 3.0



Видеоролик, сделанный на основе самого популярного мода для первого **Max Payne** — **Kung Fu**. Очень веселый, изобретательный — ностальгия так и прет.

Поддельный ролик GTA: San Andreas

Якобы рекламный ролик **GTA: San Andreas**, сделанный фанатами игры на движке **Vice City**. Отличный способ посмотреть, насколько вперед шагнул **San Andreas** относительно своего предшественника.

Монтажный ролик

Мы продолжаем выкладывать самые удачные монтажные нарезки, созданные простыми игроками. В интернете их море, но хороших — очень мало. Также напоминаю, что вы можете присылать свои работы в редакцию.

ВИДЕОНОВОСТИ — ДЕКАБРЬ 2004 ГОДА

Наш коллектив собирает самые свежие видеоклипы из грядущих хитов, готовит эксклюзивные интервью с разработчиками и рассказывает о событиях отечественной игровой индустрии.



Несмотря на то, что лавина хитов идет на убыль, нам есть что вам показать — **Halo 2**, **Pariah**, **X2: The Return**, **Ghost Recon 2**, **Battlefield 2** и многие другие — в нынешнем выпуске видеонОВОСТЕЙ.

The Sims 2

Что: 3 дома, 7 ландшафтов, 10 моделей одежды, одна модификация
Где брать: Игровая зона III

Как мы и обещали в прошлом номере, отныне на наших дисках каждый номер вас будет ждать свежая подборка по мегахиту от **Electronic Arts** — **The Sims 2**. И чего уж скромничать, нынешняя подборка получилась на редкость сочная.

Прежде всего, обратите внимание на подборку женских ню-текстур, способных сделать вашу игру в **The Sims 2** более, скажем так, запоминающейся.



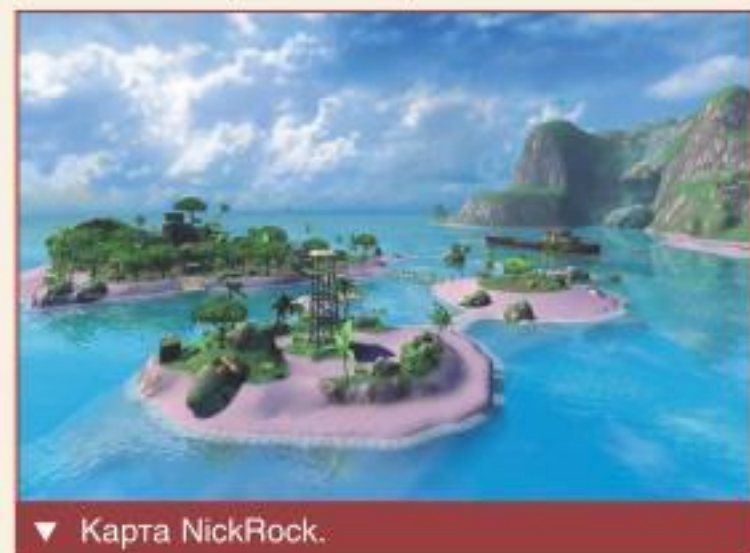
▼ Десяток отличных моделей одежды.

Кроме того, вас ждет подборка из трех домов "под колюч", семь ландшафтов из **Sim City 4** под застройку собственными домами, десяток новых шмоток для ваших симов, а также модификация **Green Fairy**.

Far Cry

Что: Один скин, 2 модификации, 6 карт
Где брать: Игровая зона I

Самая интересная синглплеерная карта сегодняшней подборки — это **NickRock**. Вы выступаете в роли Ника Рока — бравого оперативника, который был нанят ЦРУ и заброшен в тропические джунгли для выполнения суперсекретной миссии. Ваша цель — найти и устранить командира мятежников. Весьма увлекательная и сложная карта.



▼ Карта NickRock.

Кроме того, вас ждут еще пять карт, среди которых особое внимание обратите на **Matto 2** и **Paradise Island**, две отличных модификации и новый скин героини игры — Валерии.

Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 2 модификации, 7 автомобилей, один скин
Где брать: Игровая зона II

В этой подборке вас ждут семь моделей автомобилей, а также две модификации.

Особое внимание обратите на мод, который кардинальным образом изменяет геймплей режима

Freeride, заметно оживляя город. Например, рядом с баром Сальери появятся все те дворики, по которым Томми, будучи еще таксистом, уносил ноги от людей Морелло, которые хотели переломать ему ребра. Кроме того, теперь вы можете вызвать по телефону скорую помощь, призвать на помощь местных бандитов, а также прикупить себе шикарный автомобиль.



▼ Модификация Freeride.

Sound BLASTER Audigy 2 ZS

ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ



Выбор разработчиков игр, мечта геймеров

Оцените преимущества технологии EAX благодаря звуковой карте Sound Blaster Audigy 2 ZS! (Поставляется в комплекте с полной версией Thief: Deadly Shadows.) Технология EAX — это аппаратное ускорение моделируемых акустических сред в реальном времени и объемный звук формата 7.1 для ваших игр. На сегодняшний день более 400 игр поддерживают EAX.

Звуковая карта Sound Blaster Audigy 2 ZS — от создателей аудио на ПК!

www.creative.ru



Creative Labs Sp. z o.o.,
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl

Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967; e-mail: support@europe.creative.com

Дистрибьютеры:
Алион, тел.: +7 095 727 1818 • Евклид, тел.: +7 812 102 4300
ELKO, тел.: +7 095 234 2845 • Эпист, тел.: +7 095 728 4060
RSI, тел.: +7 095 514 1419 • Мерлон, тел.: +7 095 787 4999 /
780 3266 / 744 0333 / 777 9779



Get CREATIVE



Operation Flashpoint

Что: 4 кампании, 2 одиночных миссии, 4 острова, одна лодка и автомобиль
Где брать: Игровая зона II

Гвоздь этой подборки — кампания **KFOR**, само название которой красноречиво свидетельствует о том, что речь пойдет о действиях миротворцев в незабвенной Югославии. Повинуясь фантазии авторов кампании, сразу после покорения Ирака американская военная машина обрушивается всей своей мощью на республику Сербия и Черногория, чтобы окончательно подмять ее под себя. Ну



▼ Кампания KFOR.

а российская армия грудью встанет на защиту братьев-славян. Вообще говоря, кампания отличается вполне себе увлекательным сюжетом, а также рядом весьма и весьма сложных миссий.

Ил-2 Штурмовик: Асы в небе

Что: 3 кампании, 10 скинов
Где брать: Игровая зона II

Хотя «Ил 2 Штурмовик: Асы в небе» вышла в свет довольно давно, по-настоящему качественные дополнения стали появляться совсем недавно. По сути дела, это первая полнокровная подборка для этой игры.

Самое пристальное внимание обратите на кампанию «На направлении главного удара», которая повествует о нелегкой судьбе советского летчика, который оказался в самом пекле во время операции по

взятию Берлина. В роли отважного пилота вам предстоит выполнить множество самых разных, подчас весьма непростых заданий.

Кроме того, вас ждут кампании «Начало войны» и «Боль и кровь Смоленска», а также — десять отличных скинов для самолетов!



▼ Кампания «На направлении главного удара».

Warcraft III: The Frozen Throne

Что: 26 карт
Где брать: Игровая зона III

Особое внимание в этой подборке обратите на карту под названием **Final Fantasy Tactics**, которая сделана по мотивам известной консольной RPG с одноименным названием.

Итак, вам предстоит управлять крутым героем, которому, как водится, предстоит спасти мир от оче-

редного катаклизма. Спасение мира заключается в том, что вам нужно захватить хорошо укрепленную базу, где засел коварный злодей. После захвата, как это всегда и бывает, злодей будет казнен, а в мире воцарятся мир и спокойствие.

Стоит отметить, что карта сделана весьма оригинально. К примеру, на ней вы найдете множество магазинов, где сможете закупиться новой броней и оружием. Кроме того, по мере роста уровня героя вы можете сами выбирать, какие умения он будет изучать в дальнейшем. Скажем, вы можете сделать из него мага или воина. В общем, все как в настоящих RPG. Final Fantasy Tactics — это по-настоящему увлекательная карта. Всячески рекомендуем.

Не пропустите и другие 25 карт.



▼ Карта Final Fantasy Tactics.

FIFA Soccer 2005

Что: 4 лица футболистов, 4 формы команд, 2 пары бута, 6 программ, 11 патчей
Где брать: Игровая зона I

Итак, новая версия самого популярного в мире футбольного симулятора появилась на прилавках, и начиная с этого номера мы будем радовать вас самыми лучшими дополнениями и полезностями для FIFA 2005. В этой подборке вас ждут незаменимые для любого поклонника виртуального футбола программы — **2GK Kit Raptor**, **BIG Project 2005**, **Big Raptor**, **FIFA Funny Tool 2005**, **Sound**

Configurator FIFA 2005, две пары бута спортивной фирмы Nike, четыре новых лица футболистов и десяток полезных патчей. Особое внимание обратите на отлично сделанные формы для команд «Арсенал», «Ливерпуль», «Манчестер Юнайтед» и «Челси».



▼ Новая форма команды «Арсенал».

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Что: 8 модификаций, 9 сценариев
Где брать: Игровая зона III

Великолепный синглплеерный сценарий **LotR the Third Age**, основанный на бессмертном фильме Питера Джексона «Властелин колец». На этот раз местность, на которой происходят сражения между Гондором и Мордором, является действительно точной копией Средиземья — каждая деталь, каждый объект расположен строго на своем месте в соответствии с фильмом.

Не пропустите и другие сценарии: **WW2 and 3**, **New World**, **African Invasion**, **1960 Cold War**, **Naval Battle 4**

Players, **Emperor Clash**, **Battlefield**, **4v4 World Battle V3**.

Также в этой подборке вас ждут восемь отличных модификаций: **Vietnamese Civilization Mod v1.7**, **Arabians V1.4**, **Huns V1.0**, **West and East Germans**, **Kemites**, **Communism 1.0**, **Armageddon**, **PinkFloyd86's Customizations**.



▼ Сценарий WW2 and 3s.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 35 плагинов
Где брать: Игровая зона III

Из всей подборки, которая, как всегда, весьма пухлая, особо хочется отметить плагин под названием **Island Estate**, благодаря которому вы сможете приобрести

себе самый настоящий остров в мире Morrowind.

Островок не сказать чтобы уж очень большой, но все необходимое для счастливой жизни есть. Конюшня, где вы можете отдохнуть и восстановить силы, красивый особняк, который стоит на холме. В доме огромное количество комнат, обставленных мебелью. Рядом с особняком небольшой красивый сад, где вы можете прогуливаться по вечерам. В общем, райские местечко.

Не пропустите и остальные 34 плагина.



▼ Плагин Island Estate.

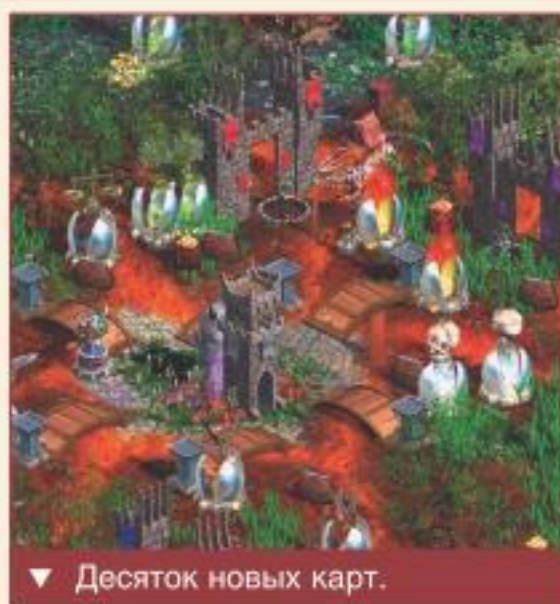
Heroes of Might and Magic IV

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона II

Ставшие уже традиционными, десять лучших сценариев всех форм и размеров от сайта Heroesportal.net.

В подборке вы найдете как вдумчивые стратегические миссии, так и карты, выполненные и оформленные в стиле RPG/Adventure.



▼ Десяток новых карт.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: 9 модификаций, одна программа

Где брать: Игровая зона III

Модификация **Stormtrooper** — это, если хотите, привет из дет-

ства, символ заключительной трилогии "Звездных войн", неизвестным образом переживавший в **Knights of the Old Republic**. Благодаря этому моду, вы можете сами носить форму штурмовика, а можете нарядить соответствующим образом всех солдат-ситхов, которых встретите на своем пути. Весьма необычно, знаете ли.

Кроме того, в этой подборке вас ждут модификации: **C-Reskins**, **Items**, **Roleplay Padawan**, **Jedi Master**, **Mission Bad**, **More Points** и **Ancient Jedi Castes**.



▼ Модификация Stormtrooper.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1.

Карта для игры Codename: Panzers

Отличная бонусная карта для стратегии **Codename: Panzers**. Стоит отметить, что карта создана разработчиками игры, поэтому, ясное дело, все сделано просто по высшему разряду. Карта содержит ни много ни мало 9 зданий, два отличных ролика и даже пару секретных мест. В общем и целом, отличная карта, которая придется по вкусу всем любителям **Codename: Panzers**.



Бонус №2:

Карта для Warcraft III: The Frozen Throne

Уже стало доброй традицией, что стахановцы из **Blizzard** каждый праздник отмечают тем, что выпускают свежую карту для своего орденосного **Warcraft III: The Frozen Throne**. На этот раз под раздачу попал Хэллоуин, который, как вы знаете, прошел 31 октября. И вот вам подарок — свежая карта под названием **eXtreme Candy War 2004**. Играйте!

Бонус №3.

Мультиплеер для игры Richard Burns Rally

Спеша выпустить на рынок **Richard Burns Rally**, разработчики не удосужились прикрутить хоть какой-нибудь мультиплеер. Заделывать дырку пришлось, как всегда, народным умельцам, которые выпустили в свет программу, позволяющую играть в **Richard Burns Rally** по сети и интернету. Всячески рекомендуем.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА

МедиаХауз

Включи смекалку на полную катушку!

ЗАРАБОТАЛО!

мастерская изобретателя

102

увлекательные задачи для истинных ценителей ГОЛОВЛОМОК!

от 10 лет

Магазины МедиаХауз:

- Компьютерная ярмарка на Тульской
Адрес: Варшавское шоссе д.9 стр.1Б, 4-й этаж, Голубая Линия, павильон 410-68 (м. "Тульская")
- Торговый центр "Горбушкин Двор"
Адрес: Багратионовский проезд, д.7, 2 этаж, павильон F2-040 (м. Багратионовская)
- Торговый центр "Электроника на Пресне"
Адрес: Звенигородское шоссе, д.4, павильон В-65 (м. "Улица 1905 года")
- Торговый центр "Черемушки"
Адрес: ул. Профсоюзная, д.56, павильон 1В-16 (м. "Новые Черемушки")

Консультации по программным продуктам:

(095) 737-88-55

Заказ дисков по Москве и России:

(095) 931-92-69

info@mediahouse.ru

www.mediahouse.ru



GTA: Vice City

Что: 9 модификаций, 10 машин
Где брать: Игровая зона II

Самая интересная модификация в нынешней подборке — **Long Night**, которая превращает



▼ Модификация Long Night.

Vice City в **Raccoon City** — если вы помните, именно так назывался город, в котором происходило действие игр и фильмов серии **Resident Evil**. Вас ожидают 15 типов зомби, новые миссии, новые персонажи и множество других сюрпризов. Не пропустите!

Кроме того, в нашей подборке вы можете встретить модификации: **Mustang Mansion**, **Vercetti Wash**, **Bus Shelter Mod 3.0**, **Air BP**, **Lowes Mini**, **McDonalds**, **Skimmer Mod** и **Weapon Pack**. А на закуску — десяток отличных моделей автомобилей.

Battlefield Vietnam

Что: 19 карт
Где брать: Игровая зона I

На сей раз подборку дополнений для этой игры составили девятнадцать отменных карт. Самая интересная из них — **Riverbend**, которая может похвастаться разнообразием ландшафта, а также изобилием различной военной техники. Еще один плюс карты в том, что она предназначена для всех режимов игры. Так что вы смело можете устроить либо кровавый **Deathmatch**, либо командные забеги за флагом противника.

Обратите внимание и на остальные 18 карт.



▼ Карта Riverbend.

Need for Speed: Underground

Что: Девять машин
Где брать: Игровая зона II

Все привычно и традиционно: девять новых схем раскраски автомобилей для вашей любимой игры, каждая из которых — маленькое произведение искусства.



▼ Девять схем раскраски автомобилей.

ТЕМА КОМПАКТА

Операция Silent Storm: Часовые — “Сerp и Молот”

Название: Сerp и Молот ♦ Игра: Операция “Silent Storm: Часовые” ♦ Разработчик: Novik ♦

Что: Измененный геймплей, новое оружие, увлекательный сюжет ♦ Размер: 65 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

То, чего так долго ждали все без исключения поклонники **Silent Storm**, наконец свершилось. Полноценная модификация, которая на все 100% использует возможности движка “Операции **Silent Storm**” и насквозь пронизана духом легендарного **Jagged Alliance**.

Только представьте: уникальное оружие, новый сюжет, имеющий весьма опосредованное отношение к событиям оригинальной игры, а также множество изменений в геймплее. К примеру, реализована смена дня и ночи — и, как вы понимаете, в темное время суток балом правят разведчики, а никак не снайперы. Кроме того, количество АР персонажа теперь напрямую зависит от степени его загруженности. Всячески рекомендуем не таскать в рюкзаке два гранатомета и пару пулеметов — путешествуйте налегке. Наконец, реакция NPC на ваши действия стала более адекватной. Теперь они будут нервно реагировать на человека с ружьем и мирно поговорят, если вы согласитесь спрятать именную пистолет в кобуру и не будете размахивать им перед носом собеседника. Модифи-

кация “**Сerp и Молот**” очень и очень неплохо моделирует жизнь. Модификация, в которой нужно думать, а не просто тупо стрелять.

Ну и, разумеется, “**Сerp и Молот**” — это надежда. Надежда на то, что одна из лучших отечественных игр окажется-таки завалена модификациями и что волшебство, которое подарила нам студия “**Нивал**”, никогда не закончится. В общем — ура отечественным мододелам!



Unreal Tournament 2004

Что: Восемь модификаций, десять карт
Где брать: Игровая зона III

Мод **Duffers Golf** — это самый настоящий гольф-симулятор, сделанный на движке UT 2004. Тут не нужно никого убивать. Главные герои игры — вы, ваша клюшка и бескрайние просторы зеленых лузак. Весьма необычная модификация. Обязательно поиграйте, даже если вы и не любитель гольфа.

Кроме того, в нашей подборке вас ждут 10 карт, а также модификации: **Zark Assault Rifle**, **Team Radar**, **Instagib Minigun**, **All Vehicles Arena**, **Lightsuit** и **Life After Death**.



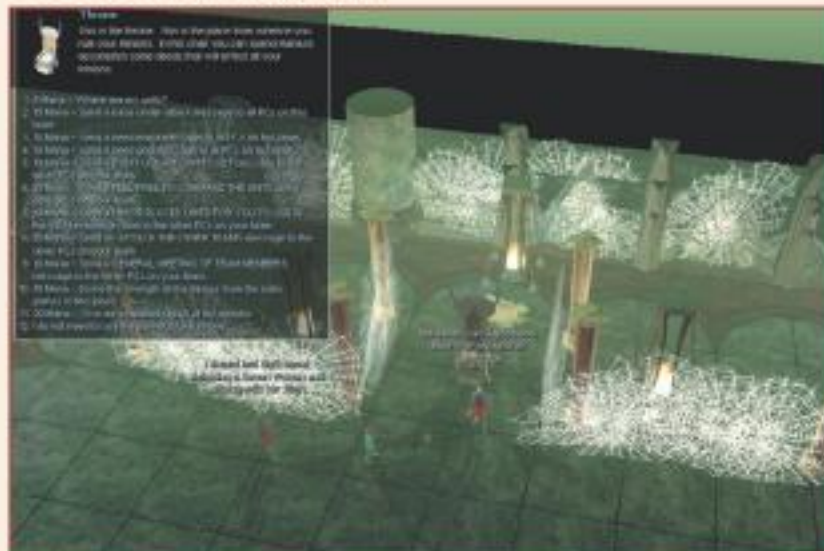
▼ Модификация Duffers Golf.

Neverwinter Nights

Что: Четыре модуля
Где брать: Игровая зона II

Модуль **Harvest of Souls** представляет собой гремучий коктейль action-RPG-RTS. Вы можете командовать армиями нежити, темных эльфов, гномов и демонов, строить базу и проводить впечатляющие сражения. Очень необычный модуль. Всячески рекомендуем.

Кроме того, вас ждут модули: **Demon**, продолжение знаменитой серии **Dreamcatcher** от Адама Миллера, **The Light Reborn** — многопользовательский модуль, аналогичный по сути незабвенному режиму **Assault** из UT2004, и **Seviss** — мир, который вы можете использовать при создании собственных модулей.



▼ Модуль Harvest of Souls.

Postal 2

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона III

Вам еще не надоело в образе слегка свихнувшегося маньяка носиться по городу с лопатой наперевес и пугать мирных сограждан? Если нет, то эта подборка специально для вас. Вас ждет десяток зажигательных, в прямом смысле этого слова, карт, на которых вы можете устроить самый настоящий беспредел. Все карты отличаются отменным дизайном. Не пропустите!



▼ Карта mpDGT-CanckCamper.

Противостояние IV

Что: 10 карт

Где брать: Игровая зона II

В этот раз особое внимание обратите на карту под названием **The Sounds of War**, которая поражает воображение, не побоюсь этого слова, масштабным и чрезвычайно увлекательным геймплеем. Итак, в вашем распоряжении находится огромная армия автоматчиков. Задача — захватить стратегически важную высоту. Сделать это непросто, так как противник свирепо обороняется и использует против вас буквально все. И танки, и артиллерию. В общем, будет нелегко.

Кроме того, вас ждут еще девять увлекательных карт: «В сопках», «Гарнизон», «Однажды в городе», Shtrafbat, Platoon Welcome to Hell, Pearl Harbor, Airbase by Hotte, Next Fau и «Месть».



▼ Карта The Sounds of War.



ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy — Imperial Outpost II

Название: Imperial Outpost II ♦ Игра: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ♦ Разработчик: Imperial Team ♦ Что: Новый сюжет, куча карт, перерисованные высококачественные текстуры ♦ Размер: 52 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Предлагаем вашему вниманию лучшую за последнее время кампанию для **Jedi Academy — Imperial Outpost II**.

Сюжет такой. Однажды некий жутко мужественный джедай — выпускник, ни много ни мало, академии джедаев — отправляется на имперскую базу с целью отправить на тот свет главного ситха, который, понимаете ли, задумал захватить академию джедаев и обучать там служителей Темной стороны силы! Согласитесь, терпеть подобное хамство просто нельзя.

Правда, расправиться с местным главарем будет не так просто, как кажется. Злодея охраняет целый полк имперских штурмовиков, которые просто-таки горят желанием порвать главного героя на британский флаг. Кроме них базу охраняют дроиды и, куда уж без них, темные джедаи, которые весьма ловко орудуют световыми мечами. Ну а в конце вас ждет незабываемое свидание лично со злобным ситхом, который свирепо размахивает лазерным мечом, не стесняется применять силу, и вообще ведет себя нагло и безобразно. Справиться с ним будет непросто.

Стоит отметить, что карты кампании сделаны очень качественно. Дизайн на высоте. Вам предстоит сражаться и в огром-

ных залах, и в небольших помещениях и даже в длинных коридорах. Плюс ко всему, на протяжении кампании вам предстоит решить множество, подчас весьма непростых головоломок. Например, чтобы открыть дверь, надо по вентиляционной шахте пробраться в маленькую комнатку и нажать на хитро спрятанную кнопку. Ну и на закуску стоит сказать о том, что вас ждет отличная музыка, множество новых текстур и серьезно поумневший AI противника.

В общем, всячески рекомендуем не пропустить Imperial Outpost II, ибо такие качественные моды появляются редко.



▼ Вот с такими железными медведями вам и предстоит сражаться.



САМЫЙ БОЛЬШОЙ МАГАЗИН В СРЕДНЕЙ АЗИИ

16 октября компания Меломан открыла крупнейший в Средней Азии специализированный магазин мультимедийной продукции в центре Алматы. Площадь магазина 350 квадратных метров, торговое оборудование австрийской фирмы "LIFT", представлено 15 тысяч наименований продукции.

Руссобит-М, давно и плодотворно сотрудничающий с компанией Меломан, воспользовался этим случаем и организовал презентацию своих игровых программ. Для этого в Алматы были командированы сотрудники отдела маркетинга, которые представляли новые игры, давали консультации геймерам, проводили конкурсы и дарили призы покупателям. Особым успехом пользовались хитовые игры Castle Strike, Ядерный Титбит и Власть закона.

На празднике, посвященном открытию магазина, присутствовали многие популярнейшие казахстанские музыканты, в том числе известные и в России группы А-Студио и Мюзикол, представители прессы, телевидения и огромное количество гостей - покупателей.



ОПТОВЫЕ СКЛАДЫ В КАЗАХСТАНЕ

Алматы. Ул. Райымбека, 101 т. (3272) 71-23-26, video@meloman.kz

Астана. Ул. Тимирязева, 6 т. (3172) 29-22-66, astana_video@meloman.kz

Усть-Каменогорск. Пр-т Горького, 67 (3232) 26-65-76, video_ukm@meloman.kz

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В КАЗАХСТАНЕ

Алматы. Ул. Гоголя, 58 т. (3272) 73-10-24

Алматы. Пр-т Достык, 47 т. (3272) 50-82-72

Астана. Пр-т Республики, 8 т. (3172) 32-65-79



Star Wars Jedi Knight:
Jedi Academy

Что: 2 карты, 8 модификаций
Где брать: Игровая зона II

В подборке особо стоит отметить карту **Imperial Star Destroyer**, которая перенесет вас на большую имперскую базу. Карта довольно оригинально сделана. Здесь нет сюжета, нет миссий. Вы, банально, попадаете на базу, где вас уже поджидают чертовски злобные имперские штурмовики. В вашем распоряжении только верная шашка ака световой меч и именной наган ака бластер. С таким вот нехитрым вооружением вам и предстоит отбиваться от несметных полчищ врагов. Надо сказать, что карта очень сложная, так как противник прет как на буфет и не стесняется атаковать в спину. В общем, вроде бы ничего особенного, но увлекает жутко.

Кроме того, вас ждет отличная карта **Cidvadersp**. И восемь замечательных модификаций: **Boc**, **Scepter of Ragnos**, **Sword of Chrono**, **Sword of the Sith**, **Cor Zombie**, **Ninja SP**, **Samurai Weapons** и **Hammer**.



▼ Карта Imperial Star Destroyer.

Блицкриг

Что: Одна модификация, одна глава, 8 карт
Где брать: Игровая зона I

Из всего многообразия дополнений для "Блицкрига" мы выбрали лучшие. Ну а самой интересной модификацией была единогласно признана **FMRM 1.03**. Это гениальное творение вносит множество изменений в игру. После установки мода в игре появятся новые юниты, а старые заметно изменятся. Кроме внешнего вида у всех юнитов заметно изменились и характеристики. К примеру, у пехоты увеличена дальность стрельбы, а танки обзавелись мощной броней, благодаря которой подпалить какую-нибудь немецкую "Пантеру" весьма непросто.

Рекомендуем также обратить внимание на восемь замечательных карт: **"Захват"**, **Vetal first strike**, **"Охота на дроф"**, **"Франкфурт"**, **"Галиков"**, **"Москва 2"**, **"Пески"**, **"Сталинград 4"**.



▼ Модификация FMRM 1.03.

ТЕМА КОМПАКТА

Command & Conquer: Generals — Zero Hour:
2015: Waste Land Conflict

Название: 2015: Waste Land Conflict ♦ Игра: C&C: Generals — Zero Hour ♦ Разработчик: Thai Gaming Network Mod Studio ♦ Размер: 40 Мб ♦ Что: Новый сюжет, три расы с уникальными строениями и апгрейдами, потрясающие спецэффекты ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Предлагаем вашему вниманию модификацию для **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**, созданную в результате многомесячных трудов нескольких (только не надо смеяться) тайландских народных умельцев. Да-да, в стране дешевых крабов и сушеных тараканов тоже есть геймеры, и они тоже, как и все нормальные люди, создают модификации для своих любимых игр.

События **2015: Waste Land Conflict**, как следует из названия, разворачиваются в не столь отдаленном будущем, а именно в 2015 году. Сюжет такой. США, Китай, Таиланд, Пакистан и Индия сражаются с террористической организацией с грозным названием **Global Liberation Army** и, так сказать, заодно выясняют отношения и между собой.

Как вы уже поняли, вас ждет три новые и, что немаловажно, тщательно проработанные стороны — Таиланд, Пакистан и Индия. Каждая нация получила в свое распоряжение уникальные юниты, строения, апгрейды

и многое другое.

Кроме того, модификация добавляет в C&C: Generals — Zero Hour новые спецэффекты, улучшенную систему повреждений, а также огромное количество изменений, которые влияют на геймплей игры. Кроме того, мод добавляет в игру восточную музыку, которая создает "правильную" атмосферу. В общем — всячески рекомендуем.



Joint Operations: Typhoon Rising

Что: 22 карты
Где: Игровая зона II

Жемчужина нашей новой подборки, насчитывающей двадцать две карты — **Canyon River Fortress**, в которой можно насладиться увлекательными битвами, происходящими на фоне величественных горных отрогов, между которыми притаились две противоборствующих крепости, и красивой речки. Добавьте сюда огромное количество военной техники — и вы получите карту, сражение на которой может увлечь любого геймера. Прочие карты для этой игры также довольно интересны как графически, так и в смысле геймплея.



▼ Карта Canyon River Fortress.

ПАТЧИ

Что: 10 патчей
Где брать: в разделе патчи

Итак, господа, прошедший месяц принес нам весьма неплохой урожай. За отчетный период разработчики выпустили просто-таки невероятно большое количество патчей для своих игр. Увы, но ограниченные объемы диска не позволяют нам выложить все патчи, поэтому мы тщательно отобрали самые полезные заплатки для самых хитовых игр.

Особого

внимания

заслуживает

патч для

Far Cry, который

апдейтит

игру до

версии

1.3 и

устраняет

множество

самых

разных,

подчас критичных

ошибок.

Кроме того, вас ждут патчи для игр: **"Власть**

Закона", **Joint Operations: Typhoon Rising**, **Men**

of Valor, **Railroad Tycoon 3**, **Tom Clancy's**

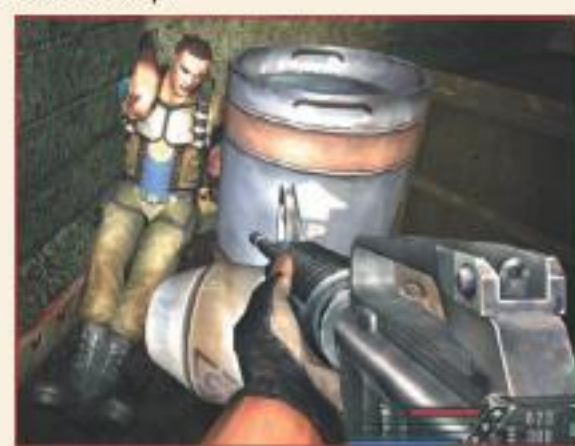
Rainbow Six 3: Athena Sword, **Tom Clancy's**

Rainbow Six 3: Raven Shield, **Savage**, **Wings of**

War и **X2 the Threat**.

Подробные описания всех патчей вы найдете

на наших CD/DVD.



ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ПО ВСЕЙ РОССИИ

Битва магов

S M S - И Г Р А

ОТПРАВЬ КОМАНДУ НА НОМЕР

ON 2580

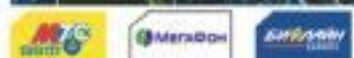
СТАНЬ БОЕВЫМ МАГОМ

ВЫБЕРИ ЯРОСТЬ,

ЖИЗНЬ ИЛИ МОЩЬ

СРАЖАЙСЯ

ПОВЕЖДАЙ



ПОДРОБНОСТИ НА WWW.BITVAMAGOV.RU



ИНТЕРЕСНОСТИ

Модификация для Half-Life — Natural Selection v3.0



▼ Чтобы выдержать атаку этих зубастых тварей, в коридоре надо поставить пару пулеметов.

Предлагаем вашему вниманию последнюю версию модификации **Natural Selection**. Как вы знаете, это одна из лучших модификаций для незабвенного **Half-Life**. Фишка модификации в том, что она удачно сочетает 3D-экшен и самую натуральную RTS. Вы должны добывать ресурсы, строить базу и нанимать войска. Ну а в сражениях вы принимаете участие с видом от первого лица, как в самом настоящем 3D-экшене. Надо сказать, что геймплей очень увлекательный и затягивает с головой. В версию 3.0 было добавлено с десяток нового оружия, а также два новых режима игры. Не пропустите!

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: UT Classics2k4 Re-Make Map Pack

Мы продолжаем выкладывать самые интересные сборники карт для **Unreal Tournament 2004**. В этот раз на диске вас ждет **UT Classics2k4 Re-Make Map Pack**, в который вошли несколько лучших карт из первого UT, естественно переделанные под UT2004. Всем ностальгирующим по старым добрым временам посвящается.

ТЕМА DVD

Battlefield 1942: Desert Combat Mod Final

Название: Desert Combat Mod Final ♦ Игра: Battlefield 1942 ♦ Разработчик: DesertCombat Team ♦
Размер: 360 Мб ♦ Что: Полное изменение всей игры ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Итак, свершилось. Вышла финальная версия одной из лучших модификаций для **Battlefield 1942** — **Desert Combat**.

Очевидно, что далеко не всем нравилось кататься по полям сражений на Т-34 и стрелять из ППШ. Геймеры жаждали чего-то современного — и благодаря широким возможностям, которые предоставляет редактор BF1942, в кратчайшие сроки группой энтузиастов был выпущен мод, который переносит место действия в пустыни Ближнего Востока, к арабам, нефти и международному терроризму.

Модификация **Desert Combat** в корне меняет привычный мир **Battlefield 1942**, перенося действие игры из 1942 года в 1992. Война в Ираке, знаете ли. Весь парк бронетехники меняется на современный. Вместо "тигров" и "матильд" — на поле боя американские "абрамс" и советские Т55. "шмайсеры" и "томпсоны" заменяются на АК-74 и М16, а непременный Colt 1911 — на "беррету" или "макарова". Рассекать небеса вам предстоит не на допотопных истребителях времен Второй мировой, а на вполне

себе современных F15. Кроме внешнего вида оружия, техники и солдат, полностью изменены звуки моторов, выстрелов и взрывов.

Desert Mod — это, несомненно, один из лучших модов для **Battlefield 1942**, и лучшее тому доказательство, что команда, которая делала **Desert Combat**, в полном составе перешла на работу в DICE и в данный момент вовсю трудится над **Battlefield 2**. Согласитесь, лучшего "знака качества" для модификации трудно себе представить.



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения
Власть закона

Модификация, созданная при поддержке знаменитого модостроителя **Архангела Гавриила**, добавляет в игру новый ствол, а также изменяет следы выстрелов оружия и внешний вид имплантов в инвентаре.

Counter-Strike

Вариации на тему **cs_assault** от читателя с ником **B-maximus**.

Disciples II: Rise of the Elves

Огромная карта, множество сюжетных диалогов и орды монстров — только у нас и только для вас.

Medal of Honor Allied Assault

Дюжина новых скинов солдат.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Плагин, который добавляет в игру множество приятных уму и сердцу "фишек".

Stronghold

Восемь карт к этому симулятору средневекового феодала.

Unreal Tournament 2004

1. Пара карт. Небольших, но жутко кровавых.

2. Скин Робокота.
Warcraft III: The Frozen Throne

Огромная карта, доверху напичканная скриптами, а также "демо-версия" кампании о похождениях бравого морпеха из **Starcraft** в фэнтезийном мире **Warcraft**. Сделано чрезвычайно качественно.

Игровой десктоп

1. Стильный скин для Winamp на вечную зерговскую тему.

2. Подборка из пяти скинов для Winamp от Валерия Белянина.

Видеофайлы

Видеоролик из **Need for Speed: Underground** от читателя Вовы.

Обои для рабочего стола

Лучшие обои в этом месяце прислали **Дмитрий Самсонов a.k.a. realsam** и **Борис Ремизов a.k.a. D[u]ncel**.

Ролики на Flash

Плановая "флэшка про CS" от читателя с ником **Neo_Vazovsky**.

7 ДРАЙВЕРА

CD+DVD ATI Catalyst 4.10
под Windows 2000/XP

ATI продолжает штамповать новые версии драйверов для видеокарт. Теперь на свет божий появилась версия **Catalyst 4.10**. Новые "дрова" особенно интересны тем, что в них появилась функция A.I., которая позволяет добиться большей производительности в играх без потери качества.

Общая производительность видеокарт при использовании новых драйверов увеличилась на 3-14%.

Драйвера ATI Catalyst 4.10 работают под Windows 2000/XP.

DVD ATI Catalyst 4.10
под Windows 98/ME

Не забывают программисты из ATI и о тех, кто использует Windows 98/ME. В свет вышли драйвера **Catalyst 4.10** для этих ОС. В них решены проблемы с играми **Colin McRae Rally 04**, **Far Cry** и **Rise of Nations**. Также расширены некоторые возможности драйверов.

Драйвера ATI Catalyst 4.10 работают под Windows 95/98/ME.

CD+DVD NVIDIA ForceWare
66.81 под Windows 2000/XP

Довольно долго NVIDIA не выпускала драйвера для своих видеокарт. И вот не так давно вышла новая версия **ForceWare** — 66.81.

Изменения такие: появилась поддержка видеокарт с 512 Мбайт памяти и SLI-режима, также новые драйвера полностью совместимы с Windows XP SP2.

Драйвера NVIDIA ForceWare 66.81 работают под Windows 2000/XP.

DVD NVIDIA ForceWare
61.76 под Windows 95/98/ME

Давненько мы не выкладывали драйвера для видеокарт от NVIDIA под Windows 95/98/ME. Итак, встречайте — **ForceWare 61.76**.

В новой версии появилась поддержка **GeForce 6800**, видеокарт с шиной **PCI Express**, **QuickZoom**, **DirectX 9.0b** и **OpenGL 1.5**.

Драйвера NVIDIA ForceWare 61.76 работают под Windows 95/98/ME.

SRS

STREET RACING SYNDICATE

TM

«...ИГРОКАМ ПРИДЕТСЯ ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ,
ЗАРАБАТЫВАЯ ДЕНЬГИ, ПРЕСТИЖ И...
МАШИНЫ КОНКУРЕНТОВ. БОДРЕНЬКИЙ ГАНГСТА
-РЭП И ДЛИННОНОГИЕ СУПЕРМОДЕЛИ
ПРИЛАГАЮТСЯ»

ABSOLUTE GAMES, WWW.AG.RU



namco

constant
ENTERTAINMENT

GF
GAME FACTORY INTERACTIVE

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

SRS™ and Street Racing Syndicate™ are trademarks of Namco Hometek Inc.,
© 2004 Namco Hometek Inc., © 2004 Eutechnyx Limited. All Rights Reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All Rights Reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблшинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того как журнал ушел в печать, а значит вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь Half-Life 2, вышедшая за день до сдачи дисков. Увы, но у медали есть и обратная сторона. Иногда бывает так, что прописанные демо-версии не попадают на диск.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Жанр: Action ♦ **Разработчик:** Ubisoft ♦ **Издатель:** Ubisoft ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Два уровня ♦ **Размер:** 472 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Возвращение легендарного персидского принца уже совсем не за горами. Буквально через пару месяцев **Prince of Persia: Warrior Within** оккупирует полки магазинов, и каждый желающий сможет порубать в капусту монстров.

Ну а пока игра еще не вышла, вы имеете возможность самолично опробовать будущий шедевр от **Ubisoft**. Скажу откровенно, игрушка действительно впечатляет. Первым делом, разумеется, обратите внимание на графику, которая чудо как хороша. Особенно потрясающе сделана анимация главного героя. Все эти акробатические прыжки, красивые удары смотрятся действительно здорово. Дух захватывает, когда смотришь, как принц лихо расправляется с толпой зомби. Кроме того, существенные изменения претерпел геймплей. К примеру, принц освоил уйму новых движений, прыжков, а также научился сражаться двумя мечами. В общем, на нашу дорогую редакцию демо-версия произвела сильное впечатление, и все мы тут с нетерпением ждем финального релиза игры.



▼ Принц научился ловко орудовать парой мечей и лихо расправляется с врагами.

SCRAPLAND

Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** Mercury Steam Entertainment ♦ **Издатель:** Enlight ♦ **Издатель в России:** Акелла ♦ **Системные требования:** CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 287 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Главный герой **Scrapland** — робот по имени D-Titus Debris — в один прекрасный день решил завязать скитаться по вселенной и устроиться на работу репортером. С этой це-

ТЕМА DVD

Max Payne 2: The Big Reveal

Название: Max Payne 2 — The Big Reveal ♦ **Игра:** Max Payne 2: The Fall of Max Payne ♦ **Разработчик:** Clement Melendez aka. Corwin ♦ **Что:** Продолжение оригинального сюжета ♦ **Размер:** 70 Мб ♦ **Где брать:** Темы DVD

Вы хотели продолжения истории? Вы ждете не дожидаетесь рассказа о том, что же случилось после того как в истории Max Payne 2 отзвучали последние выстрелы? Автор дополнения **The Big Reveal** собирается рассказать нам продолжение сказки — и мы готовы слушать, затаив дыхание. Не правда ли?

The Big Reveal — это шесть новых уровней, связанных общим сюжетом и предваряемых любимыми нами комиксами. За развитие сюжета оригинальной игры мы готовы простить автору и «рваный» геймплей — некоторые уровни ощутимо сложнее других — и хромота на обе ноги английский в диалогах. Главное — игра по-прежнему захватывает дух, а осмысленность происходящего на экране отчетливо выделяет **The Big Reveal** из толпы прочих любительских модификаций.



лю он приезжает в город Chimera, столицу планеты роботов Scrapland. Устроившись на работу, он сразу начинает расследовать таинственное убийство местного олигарха. Как



▼ Добрую половину игры вам предстоит провести, летая вот на таком истребителе.

потом выяснилось, это убийство было лишь началом цепи жестоких преступлений.

Управляя главным героем игры, вам предстоит выяснить, кто стоит за этими таинственными смертями. Собственно говоря, вот такой сюжет у новой игры, сценаристом которой выступил небезызвестный **Американ МакГи**. Именно благодаря ему **Scrapland**, судя по демке, будет наполнен искрометным юмором и отличными диалогами.

Вам предстоит вдоль и поперек исследовать огромный мегаполис в поисках убийцы. Путешествовать можно как на своих двоих, так и на некоем летательном аппарате (Gunship), который вы можете модернизировать — улучшить оружие, увеличить мощность двигателя и так далее. В целом, судя

Каждый уважающий себя ценитель **Max Payne 2** просто обязан порадовать себя, поиграв в **The Big Reveal**. Поверьте, эта модификация действительно одна из лучших любительских работ для **Max Payne 2**.



по демке, игрушка действительно получится чертовски веселой и зверски увлекательной.

SONIC HEROES

Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** Sonic Team ♦ **Издатель:** SEGA ♦ **Системные требования:** CPU 900 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один уровень ♦ **Размер:** 129 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Демо-версия во всей красе демонстрирует новую игру от **SEGA** — **Sonic Heroes**. Суть проста. Мы, с какой-то космической скоростью, мчимся вперед, снося на своем пути врагов, разбивая в труху ящики и собирая заветные золотые кольца. Фишка **Sonic Heroes** в том, что тут вы управляете не одним, а сразу тремя персонажами, каждый из которых обладает уникальным навыком. К примеру, Тайлс умеет летать, а значит — без труда поднимет Соника в те места, куда просто так не допрыгнуть. Соник, в свою очередь, ловко расправляется с врагами и быстро бегаёт. В общем, геймплей лихой, графика средняя, а музыка отличная.



▼ Три танкиста, три веселых друга.

ARENA WARS

Жанр: Стратегия ♦ **Разработчик:** exDream Entertainment ♦ **Издатель:** Ascaron ♦ **Системные требования:** CPU 700 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Три турнира ♦ **Размер:** 121 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Arena Wars — весьма необычная стратегия, геймплей которой сильно напоминает знаменитые режимы Capture the Flag в таких играх, как **Quake III** и **Unreal Tournament**. Во всяком случае, именно такое ощущение складывается после игры в демо-версию.

Все просто. В вашем распоряжении энное количество ресурсов, а также зданий, в которых на эти самые ресурсы можно закупать себе войска — танки, роботы и прочий хлам. Как только соберете достаточно войск, бодро посылайте их на базу врага, дабы захватить флаг, который затем надо отнести к себе на базу. Ясное дело, противник тоже не лопух, а поэтому всячески будет вам мешать и все время норовить спереть ваш флаг.

В целом, игра довольно-таки интересная и может похвастаться вполне себе симпатичной графикой.



▼ Чтобы захватить флаг противника, сначала придется уничтожить защитников.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Жанр: Аркадные гонки ♦ **Разработчик:** EA Games ♦ **Издатель:** Electronic Arts ♦ **Системные требования:** CPU 900 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Один город, возможность играть по Сети ♦ **Размер:** 338 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Итак, друзья, свершилось. **Need for Speed: Underground 2** вышел, и в нынешнем номере нашего журнала вы можете прочесть просто-таки сногшибательный материал об этой игре. Однако одно дело просто читать, а другое дело — само-



▼ В Need for Speed: Underground 2 вам на растерзание отдается целый город.

лично опробовать игру и составить мнение на основе вполне себе играбельной демо-версии. Собственно говоря, скажу только то, что "электронщики" веников, понятное дело, не вяжут, и серия Need for Speed пополнилась еще одной звездной игрой. Ядерный геймплей, отличная графика и спецэффекты, а также забойный саундтрек. Что еще надо для счастья? Пожалуй, ничего. Игра уже в продаже, но если вы все еще колеблетесь и раздумываете, стоит ли тратить кровно заработанный рубль на Need for Speed: Underground 2, то просто поиграйте в демо-версию. Поверьте, после этого всякие вопросы отпадут сами собой.

ИГРОМАНУЛЯ

ДемоБлок: Демо-версия Prince of Persia: Warrior Within.



Тема DVD: Battlefield 1942 — Desert Combat Mod Final.



Тема компакта: Операция Silent Storm: Часовые — "Серп и Молот".



ДемоБлок: Демо-версия Need for Speed: Underground 2.



ТЕМА DVD: Max Payne 2 — The Big Reveal.



Тема компакта: Command & Conquer: Generals — Zero Hour: 2015: Waste Land Conflict.



The Sims 2: модификация Green Fairy.



Видеомагия: Best Need for Speed — "Как создавался Hot Pursuit 2".



Тема компакта: Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy — Imperial Outpost II.



ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА
МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА • КИБЕРСПОРТ

ТЕМЫ КОМПАКТА
ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM:
ЧАСОВЫЕ — "СЕРП И МОЛОТ"
С&С: GENERALS — ZERO HOUR: 2015:
WASTE LAND CONFLICT
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY — IMPERIAL OUTPOST II
ТЕМЫ DVD
BATLEFIELD 1942 — DESERT COMBAT MOD FINAL
MAX PAYNE 2 — THE BIG REVEAL
THE SIMS 2: МОДИФИКАЦИЯ GREEN FAIRY
DOOM 3: МОДИФИКАЦИЯ DOOM REALISM
MAX PAYNE 2: КАРТА RUES
FAR CRY: КАРТА НИСКОРОС
UNREAL TOURNAMENT 2004:
МОДИФИКАЦИЯ DIFFERS GOLF
VICE CITY: МОДИФИКАЦИЯ LONG NIGHT
FIFA SOCCER 2005: ДЕСЯТЬ ДОПОЛНЕНИЙ
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: МОДИФИКАЦИЯ STORMTROOPER
И МЕЛ-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

CD
DVD
№1 В МИРЕ

№12(87)
2004

www.igromania.ru

EVIL GENIUS



Evil Genius

- AntiSpyware 1.0.278, HijackThis 1.98, Microsoft Baseline Security Analyzer, SpyBot — Search & Destroy, ToolbarCOP 2.6
- ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ**
- Антивирус Касперского Anti-Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, K-Lite Mega Codec Pack 1.13, RAD Video Tools, Microsoft .NET, QuickTime 6.5.1, Winamp 5.0.5, WinRAR 3.40.
- ПО ЖУРНАЛУ**
- Интернет
- К статье "Сетевой форсаж: PHP-Nuke, PostNuke, XOOPS, MD-pro, spailz-Nuke, Mambo (MOS), e107, LDU (Land Down Under), Drupal, Guppy
- Игровой/Самостоятельный
- К статье "Квестовый поход": Adventure Game Studio (AGS), Wintermute Engine(WME), Visionare
- К статье "Игровой конструктор": GLScene
- Игровой/Мастерская
- К статье "Нереальный Carmageddon": сценарии-применения к официальным правилам Dungeons & Dragons, два бланка персонажей d20 system, AD&D, подборка по Magic The Gathering
- РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ**
1. DOOM 3
2. Catwoman
3. Chaos League
4. Gothic II: Night of the Raven
5. World of Pirates, Zoo Empire
6. Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch
7. The Westerner
8. Uru: Path of the Shell
9. Prince of Persia: Warrior Within
10. Sonic Heroes
11. Arena Wars
12. Need for Speed: Underground 2
13. "Власть Закона", Far Cry, Joint Operations: Typhoon Rising, Men of Valor, Railroad Tycoon 3, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, Savage, Wings of War и X2 the Threat.
- ТРЕНЕРЫ**
- Alpha Black Zero: Intrepid Protocol, Hangman Pro, Hoyle Puzzle Games 2005, Port Royale 2, Rome: Total War, Star Wars: Battlefront, Tony Hawks Underground 2, Vengeance, Wildfire.
- ДРАЙВЕРЫ**
- ATI Catalyst 4.10 под Windows 2000/XP, ATI Catalyst 4.10 под Windows 98/ME, NVIDIA ForceWare 66.81 под Windows 2000/XP, NVIDIA ForceWare 61.76 под Windows 95/98/ME
- ИНТЕРЕСНОСТИ**
- Модификация для Half-Life — Natural Selection v3.0
- Сборник карт для Unreal Tournament 2004: UT Classics2k4 Re-Make Map Pack
- (C) ИГРОМАНИЯ
- №22. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №23. The Sims 2
- №24. Unreal Tournament 2004
- №25. Warcraft III: The Frozen Throne
- Бонусы "Игровой зоны"**
- Бонус №1. Карта для игры Codename: Panzers
- Бонус №2. Карта для Warcraft III: The Frozen Throne
- Бонус №3. Мультиплеер для игры Richard Burns Rally
- Работы читателей**
- Модификация для игры "Власть закона", карта для Counter-Strike, карта для Disciples II: Rise of the Elves, дюжина скинов солдат для Medal of Honor Allied Assault, плагины для The Elder Scrolls III: Morrowind, восемь карт для Stronghold, две карты и скин персонажа для Unreal Tournament 2004, карта для Warcraft III: The Frozen Throne, скины для WinAmp, видеорелик Need for Speed: Underground, обои для рабочего стола, флэш-игра по мотивам Counter-Strike
- СОВЕТЕРНЫЙ НАБОР**
- СВЕЖАТИНА!**
- Windows Media Player 10, AI RoboForm 6.0.9, Burn4Free 1.0.2, Google Desktop, freeCommander 2004.10, Key Tweak — Keyboard Remapper 2.1.1, jv16 Power Tools 1.4, Perfect Process 1.1, Spell Checker 1.2, Trojan Remover 6.3.1
- ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ**
- К статье "Смерть шпионам": Acronis Privacy Expert Suit 7.0, Ad-Aware 1.05, GIANT
- ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ — "СЕРП И МОЛОТ"
- C&C: GENERALS — ZERO HOUR: 2015: WASTE LAND CONFLICT
- JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY — IMPERIAL OUTPOST II
- BATTLEFIELD 1942 — DESERT COMBAT MOD FINAL
- MAX PAYNE 2 — THE BIG REVEAL
- ИГРОВАЯ ЗОНА**
- Лучшее для игр:
- №1. Блицкриг
- №2. В тылу врага
- №3. Ил-2 Штурмовик: Асы в небе
- №4. Противостояние IV
- №5. Battlefield Vietnam
- №6. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- №7. DOOM 3
- №8. Far Cry
- №9. FIFA Soccer 2005
- №10. GTA: Vice City
- №11. Heroes of Might and Magic IV
- №12. Joint Operations: Typhoon Rising
- №13. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
- №14. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- №15. Need for Speed: Underground
- №16. Neverwinter Nights
- №17. Operation Flashpoint
- №18. Postal 2
- №19. Rise of Nations: Thrones and Patriots
- №20. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- №21. Star Wars: Knights of the Old Republic



ВЕСЕЛОСТИ

Что: 13 игр
Где брать: Веселости

Предлагаем вашему вниманию 13 весьма увлекательных игрушек. Самая интересная игра под названием **Bad Toys 3D** принадлежит к славному семейству FPS. Суть ее проста - прогуливаемся по коридорам и комнатам и, не торопясь, отстреливаем слоняющихся там неких существ, похожих на мультяшек. В общем, довольно-таки забавная и интересная игрушка.

Не пропустите и другие игрушки: **Alien Attack**, **Cable Capers**, **Crypt Raider**, **Galactic Warrior**, **Gravity**, **Paintball**, **Rural Racer**, **SantaBalls2**, **Topsy**, **Wicky Woo**, **Shape Shifters** и **Zetrix2**.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD.



Графика, конечно, не ахти, зато геймплей ядерный.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "Лучшие компьютерные игры". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из **октябрьского** номера "Лучших компьютерных игр" (на его обложке — Хома Брут из "Вия").

Руководства и прохождения: DOOM 3, Catwoman, Chaos League, Gothic II: Night of the Raven, "Вий: история, рассказанная заново".

Руководства: World of Pirates, Zoo Empire.

Прохождения: Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch, The Westerner, Uru: Path of the Shell.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".



Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линн

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>



Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>



SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ГРЯЗНАЯ ДЮЖИНА

"ИГРОМАНИЯ" ТЕСТИРУЕТ BROTHERS IN ARMS, САМЫЙ ИНТЕЛЛИГЕНТНЫЙ WWII-ЭКШЕН



Про это уже даже как-то неудобно писать, но Вторая мировая, представьте, уходить никуда не собирается. То есть, несмотря на пророчества Тома Холла и Джона Ромеро, популяризация Вьетнама никак не сказалась на коммерческой привлекательности WWII. Продажи показывают, что мы все еще хотим стрелять немцев и кричать "Гитлер капут!". С другой стороны, заскриптованными постановками по мотивам спилберговских нетленок уже никого не удивишь — **Call of Duty: United Offensive** поставила жирную точку в истории подобных развлечений. Родоначалники жанра снабдили **Medal of Honor: Pacific Assault** ньютоновской физикой и тактическими элементами. Спущенная недавно на воду демо-версия, впрочем, не дает нам возможности судить о том, насколько Electronic Arts смогли избавиться от скриптового прошлого.

Так вот, в это самое время **Gearbox Software**, заручившись поддержкой французов из **Ubisoft**, готовят нам свое видение WWII-развлечений. О **Brothers in Arms** мы писали много и со вкусом. Игра обратила на себя внимание еще во время последней E3 — первый сольный проект Gearbox обещал тактику пополам с умеренным голливудским пафосом и сочной картинкой. Антон Логвинов чуть было не пустил слезу на просмотре рекламного ролика: выцветшие фотографии солдат, хлесткие слоганы ("12 человек. Дружба. Честь") и так далее. Узнав, что **Brothers in Arms** находятся в игральном состоянии, мы тут же снарядили внука танкиста Олега Ставицкого в офис российского из-

дателя — компании "Бука". Олег вернулся, сжимая в руках интервью с Gearbox и заветный компакт-диск с версией игры. Результат его недельного общения с **Brothers in Arms** — на следующих четырех страницах, исполненных отборного эксклюзива.

СЕКМЕНТАЦИЯ

Вы, возможно, удивитесь, но я скажу вам странную вещь. Дело в том, что **Brothers in Arms** никоим образом не будут конкурировать ни с **Pacific Assault**, ни с **Men of Valor**, ни с очередным аддоном к **Call of Duty**, если таковой вдруг покажется на горизонте. Мы наблюдаем очень грамотное разделение рынка на группы "по интересам". Хотите голливудского драйва, взрывов, врагов штабелями и забегов под свистом пуль? Это к американцам из **Electronic Arts** и **Activision**. **Ubisoft**, как и полагается европейцам, пригнали на груди куда более тонкое развлечение. **Brothers in Arms** гораздо ближе к книге Уильяма Уортонна "Midnight Clear", к "Тонкой красной линии" Теренса Малика, чем к попкорновым зрелищам по мотивам Второй мировой. Не подумайте, что мы против Голливуда, — отнюдь! — просто иногда вместо беспорядочной стрельбы и ежесекундных взрывов хочется чего-то более... интеллигентного что ли.

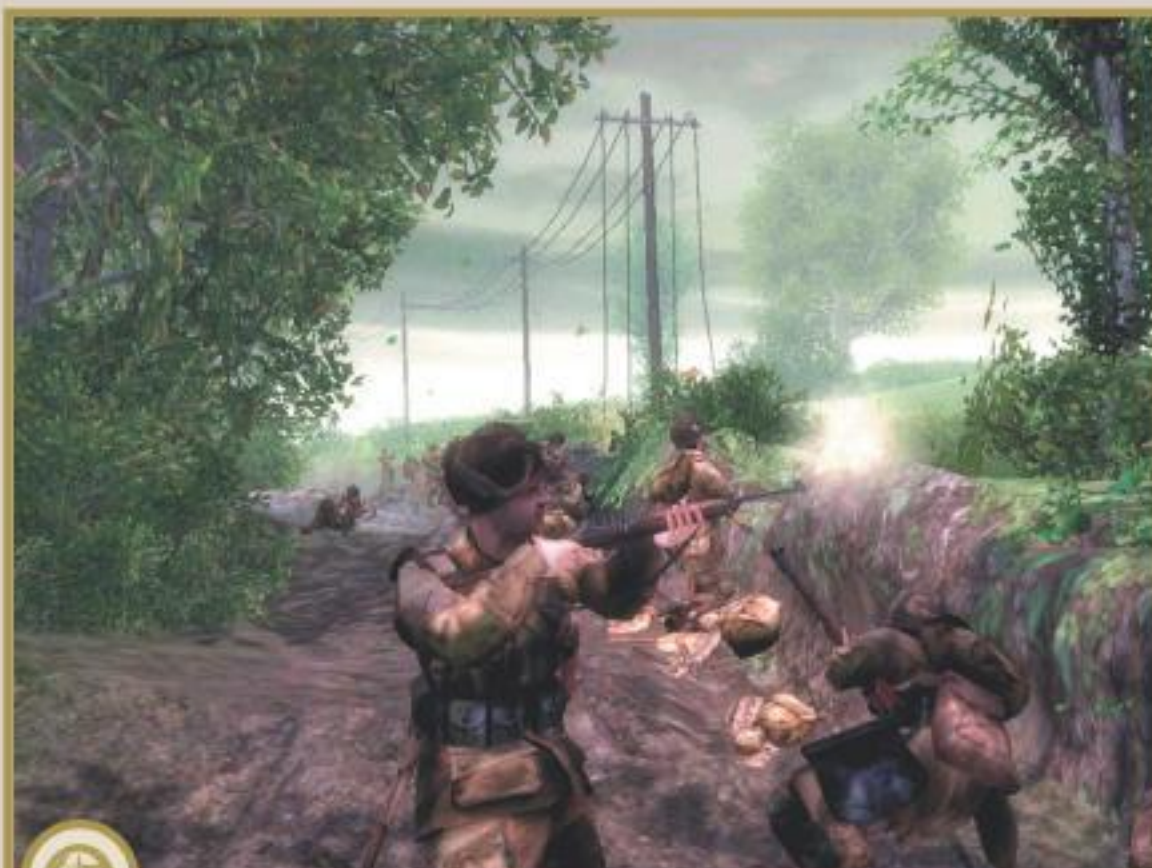
Так вот, **Brothers in Arms**, пожалуй, самая тонкая и занятая игра из всех WWII-экшенов, что готовятся явить себя миру в 2005 году. Как вы узнаете из нашего подробного интервью с Рэнди Пичфордом, главой Gearbox, проект основан на реальных событиях. Этим, конечно, сегодня никого не удивишь,

но подход разработчиков внушает искреннее уважение. Декорации воссоздаются с маниакальной точностью — Пичфорд отчаянно тычет в монитор пальцем, указывая на виднеющуюся вдалеке церквушку: "Посмотрите! Если вы прямо сейчас отправитесь в это место, она все еще там, стоит!" И так во всем: каждое дерево, каждый сноп сена восстановлен по архивным фотографиям и воспоминаниям очевидцев. При этом **Brothers in Arms** вовсе не походят на очередную интерактивную энциклопедию. Это такой же прокинематографичный экшен, как и все прочие. Но если **Medal of Honor** полагалась на взрывы и пиротехнику, то проект Gearbox опирается на проработку персонажей, историю, взаимоотношения и прочие неосознаваемые вещи. Там, где **Pacific Assault** предпочитает взорвать пару-тройку самолетов на взлетной полосе, **Brothers in Arms** прокручивает чуть ли не тарантиновский диалог между солдатами на тему "Правда ли, что Бэтмена нельзя убить из пистолета?" (правильный ответ — правда, потому что если бы можно было, его бы уже давно застрелили). Чувствуете разницу? При этом игра всю эксплуатирует чисто кинематографические приемы и явно метит в рейтинг R (неприкрытый мат и кровь прилагаются).

Brothers in Arms стартуют неожиданно — герой приходит в себя в окопе. На экране творится форменное "Спасение рядового Райана": пальба, взрывы, кого-то отбрасывает назад, кто-то елозит ногами в луже собственной крови, кто-то получает пулю и падает рядом с вами. Герой в полной прострации,



Наблюдать за слаженными действиями своих сослуживцев — форменное удовольствие.



Такой вот кромешный ад предвосхищает исполненную проработанных персонажей и острых диалогов историю.



Через пару часов кого-то из них будет рвать от страха на пол стоящего сзади самолета.

без оружия ползет к выходу, и тут же рядом с ним разрывается снаряд. Последнее, что мы видим, перед тем как экран гаснет, — забрызганное кровью лицо связиста, который буквально несколько минут назад пытался дозвониться до подмоги. И начинаются титры. Первая миссия отматывает внутренний таймер игры на несколько дней назад — вы видите весь отряд на залитом солнцем плацу. Люди, которые буквально минуту назад гибли на ваших глазах, болтают, курят, перешучиваются и показывают друг другу фотографии жен и детей. У вас есть возможность познакомиться с каждым, узнать, что он думает по поводу войны и начальства, кто ему нравится, как его зовут, поговорить с командующим взводом, который сетует на то, что большинству солдат не то что воевать — бриться рано. Если бы мы играли в Medal of Honor, то главгерой уже трясся бы в кузове грузовика, а через десять минут удирал от танков на единственном уцелевшем джипе. Прежде чем вы вместе со всеми сядете в самолет и игра закрутится, Brothers in Arms предпочитают познакомить вас с персонажами, дать возможность узнать их привычки, характер. Совершенно другой подход.

ХИМИЯ

Первые миссии Brothers in Arms и близко не пахнут тактикой. Самолет, в котором находится ваш отряд, попадает под артобстрел: кого-то рвет прямо на пол, кто-то закрывает глаза от огня и искр. Наш герой благополучно прыгает с парашютом — пока вокруг гремят выстрелы, он медленно опускается вниз. Затем следует отчаянный поиск "своих", считая патроны и сжимая в руках единственный пистолет, вы будете припадать к земле, жаться в низкую изгородь и высматривать выживших. Здесь же — необязательные, но отличающие Brothers in Arms на фоне прочих WWII-экшенов зарисовки. Например, главгерой и еще несколько уцелев-



Запомните это лицо — ему осталось жить примерно полторы-две минуты.

Atlantis Evolution АТЛАНТИДА ЭВОЛЮЦИЯ



THE
ADVENTURE
COMPANY



На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попад в город, где технология причудливо переплетается с магией,



Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...

- Великолепная полноэкранная трехмерная графика
- Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
- Разнообразные головоломки и мини-игры
- Завораживающий саундтрек

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Dream Catcher"
© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

ших после крушения солдат, пытаются выспросить у франкоговорящей хозяйки какого-то особняка, где, собственно, они находятся. Та ничего не сообщает по-английски и умоляет их уйти с ее территории, чтобы не привлекать немцев. Вы можете представить себе подобную сцену в той же Medal of Honor?

Когда наконец все выжившие соберутся, Brothers in Arms раскроет перед вами все карты. Как и предсказалось в наших превью, Gearbox действительно умудрились грамотно вплести в экшен толику тактики. Как правило, вы будете действовать в составе одной из двух групп — Assault Team и Fire Team. Тот отряд, в котором находитесь вы, следует вашим прямым указаниям. Второй же находится под управлением AI. Между командами, разумеется, можно переключаться. Как это играется? Предельно просто. Вы зажимаете правую клавишу мыши, и курсор приобретает форму круга. Вы выбираете точку, отпускаете клавишу, и ваши братья по оружию устремляются в указанном направлении. Если курсор навести на врага, то солдаты начнут атаковать его. У вас также есть стратегическая карта, при помощи которой вы можете взглянуть на происходящее с высоты птичьего полета и прикинуть, с какого фланга лучше зайти. Вот, собственно, и вся тактика.

Но пусть вас не вводит в заблуждение внешняя простота Brothers in Arms. За бесхитростными тактическими элементами кроется бездна возможностей. Большей частью игра обязана этим потрясающему искусственному интеллекту (игра вообще не использует скрипты). То, что вытворяют на экране солдаты, походит на какой-то симулятор военных действий. Скажем, вы просите свой отряд отправиться к углу здания. Солдаты тут же занимают грамотные позиции: один прикрывает другого, тот, высовываясь из-за стены, начинает пристреливаться к окопавшимся за ящиками немцам. Если вы думаете, что последнее в лучших традициях Medal of Honor (которой, должно быть, сейчас крепко икается) выбегут из-за укрытия и откроют по вам огонь — спешу разубедить. Немцы бросают гранаты, аккуратно высовываются как раз в тот момент, когда вы судорожно перезаряжаетесь и вообще ведут себя совершенно как живые. Выманить их из-за пресловутых ящиков можно только при помощи ответной гранаты или — аккуратно зайдя сзади вторым отрядом. Уложить всех в одиночку, полагаясь на свой богатый игровой опыт, решительно не получится. Положа руку на сердце, Brothers in Arms — первый тактический экшен, который действительно заставляет вас мыслить другими категориями. По крайней мере, первый WWII-экшен — точно.

Работа над портом Halo не прошла для Gearbox даром. Как и в орденосном шутере Bungie, вы можете одновременно носить с собой только два вида оружия. То есть знакомая дилемма — взять ли в руки немецкую винтовку с десятью патронами в обойме или попробовать дотянуть на своем "томпсоне" — присутствует в Brothers in Arms повсеместно.

Плюс, вышеописанное действие подкреплено ньютоновской физикой — со всеми вытекающими отсюда последствиями. Когда нас наконец перестанет поражать корректное



GEARBOX: ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

Формально Brothers in Arms — первый большой проект Gearbox Software. Ознакомьтесь, однако, с послужным списком студии Рэнди Пичфорда — после этого трудно назвать их дебютантами.

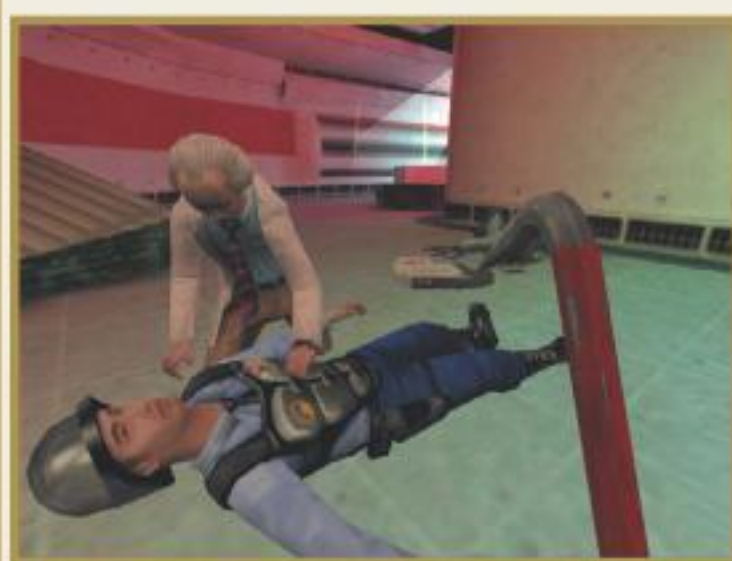
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (1999)



Спустя год после победоносного марша Half-Life по персональным компьютерам земшара Gearbox выпустили, пожалуй, самый оригинальный и интересный аддон из всех, что когда-либо изготавливались для экшенов от первого лица. Opposing Force не продолжала сюжетную линию оригинальной игры, она предлагала взглянуть на события в Black Mesa из другого окопа — глазами безымянного спецназовца, которых вы сотнями укладывали на холодный пол, олицетворяя себя с Гордоном Фрименом.

Вся прелесть Opposing Force состояла в том, что главгерой Adrian Shephard понятия не имел о том, что происходит вокруг, в то время как мы, оставившие за плечами оригинальный Half-Life, были прекрасно осведомлены о грядущих катаклизмах. Gearbox вовсю использовали открывшиеся перед ними возможности — аддон был под завязку набит маленькими сюрпризами и камео. Скажем, вы могли краем глаза зацепить Гордона Фримена, который впервые прыгал в открывшийся портал. Разумеется, Шепард очень быстро понимал, что косить беззащитных профессоров и гоняться за очкастым ученым — не для него, и начинал собственную войну со спецназом и добродушными пришельцами из измерения Xen.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT (2001)



Воодушевленные успехом Opposing Force, Sierra выделили денег на еще одно продолжение. На этот раз нам предлагалось взглянуть на события оригинальной игры

глазами простого охранника в темно-синей форме (того самого, что не мог открыть дверь, пока мы проплывали в лифте во время начальной заставки Half-Life).

Фанаты смели Blue Shift с полок в рекордные сроки и... были несколько разочарованы. Игра легко проходила за два-три вечера и оставляла вас скорее в изумлении. "И это все?!" — вопрошали раздосадованные поклонники, в числе которых был и автор этих строк, митинговавший на официальном форуме игры. Тогда же начали появляться недобрые шутки о том, что все еще не задействованы такие персонажи, как уборщики Black Mesa, ассенизаторы Black Mesa, а также знаменитый Headcrab — чем не герои очередных аддонов?

Помимо Blue Shift и Opposing Force, Gearbox также приложили руку к коммерческому изданию Counter Strike, Half-Life Platinum и портированию легендарного экшена на PlayStation2.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE (2002)



NightFire, созданный аккурат к выходу очередных походов Джеймса Бонда, был выполнен по всем законам жанра — со срисованным с Пирса Броснана главгероем, с гонками на машинах и всевозможными гаджетами в инвентаре. Это, впрочем, не мешало игре собрать пристойную прессу на приставках и с треском провалиться на PC.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (2002), HALO (2003)



Лучшая (gamespot.com поставили ей сияющую десятку, снабдив рейтингом "perfect") игра-про-скейтеров, третья часть Tony Hawk's Pro Skater, а также гениальный sci-fi-экшен HALO переехали на PC силами Gearbox.



отображение законов притяжения — неизвестно, но солдат, труп которого отбросило взрывной волной на телегу, с которой он честно свесил конечности, по-прежнему, что называется, внушает.

ОБЩАЯ КАРТИНА

Собрав воедино экшен от первого лица, тактику, грамотный баланс и честную физику, Gearbox получили яростное, отточенное и пропитанное адреналином действо. Вот отряд солдат вместе с вами ползет под перекрестным огнем к перевернутой телеге. Вот вторая команда, в то время как вы сдерживаете немцев, заходит к ним сзади. Вот неожиданно выясняется, что им на пути встретилась еще одна группа немцев — они засели за каменной изгородью и не дают пройти. Вот мы, бросив гранату, спешим им на помощь. Да, здесь нет бесконечного громохання и ежесекундно взлетающих на воздух грузовиков. Но есть внутреннее напряжение, есть проработанные персонажи, есть расчет своих действий по секундам, есть, наконец, место тактическому мышлению. Это совсем другая лига, другой подход к жанру, в котором, казалось бы, сказано все, что только можно было сказать.

■ ■ ■

Визуально Brothers in Arms выглядят не то чтобы умопомрачительно, но очень аккуратно и приятно. Продемонстрированная нам версия была собрана для Xbox, поэтому многим текстурам не хватало четкости, а моделям — деталей. Но, во-первых, это была консольная версия, а во-вторых — времени до релиза еще предостаточно. Но уже сейчас видно, что Gearbox очень грамотно пользуются пострендерными эффектами, чтобы сгладить картинку и добавить ей лоска. Плюс, аккуратные модели, анимация и физика делают свое дело. Из-за организационных моментов Пичфорд и компания не раскрывают пока деталей относительно движка (мы все знаем, но пока вынуждены молчать. Так что можем лишь намекнуть — Gearbox используют не собственную технологию), но видно, что опыт команды дает о себе знать. На каждой сцене можно хоть сейчас ставить пробу — перед нами, безусловно, блокбастер высшей категории. Умный, интересный, достоверный и выверенный до каждого миллиметра. ■



ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ II

Dark Fall II
Lights Out

THE
ADVENTURE
COMPANY

После загадочных событий первой части игры картограф Бенджамин Паркер приезжает в туманный городок под названием Trewarthan для того,



чтобы составить карту местности. Но зачем жителям понадобилось рисовать новый географический план, если в этом захолустном местечке уже давно ничего не менялось? Однако вскоре выяснится, что куда-то таинственным образом исчез маяк Fetch Rock, а еще через некоторое время весь остров погружается в кромешную тьму...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

-  Непередаваемая мистическая атмосфера, нагоняющая на игрока страх и ужас.
-  Множество действительно умных головоломок.
-  Великолепно выполнена графическая составляющая игры.
-  Потрясающее звуковое оформление.



www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Неправильное
копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине -
"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ОСНОВАНО НА РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ

ВСЕ ПОДРОБНОСТИ О BROTHERS IN ARMS ИЗ УСТ ДИРЕКТОРА GEARBOX STUDIOS



Как вы, должно быть, уяснили из предыдущего материала, **Brothers in Arms** — самый интеллигентный и вместе с тем драйвовый шутер из WWII-экшенов коллекции 2005 года. Продемонстрированная нам версия игры произвела самое что ни на есть положительное впечатление. Но "за кадром" осталась масса

мог быть проигнорирован Gearbox. Когда танк окажется на поле боя, вы сможете отдавать ему приказы точно так же, как вы отдаете их своим подчиненным и другим отрядам.

У нас также есть еще одна замечательная возможность взаимодействия с танком. Вы можете залезть на него, взять в руки стационарный пулемет, который закреплен на корпусе и отдать командиру приказ — двигаться в указанном направлении. Пока машина будет ехать, у вас будет отличный шанс познакомиться суетящихся вокруг врагов с крупнокалиберным свинцом. В этом смысле Бэйкер (фамилия главгероя **Brothers in Arms**) действительно может ездить на танке. Однако забраться внутрь машины и взяться за руль — увы и ах, такого у нас нет. Да и где вы видели, чтобы воздушный десантник управлял танком?! У нас балом правят аутентичность и историческая достоверность.

но воссоздали обстановку и окружение. После того как вы пройдете **Brothers in Arms**, сможете работать в Нормандии гидом по местам боевой славы. Нам очень помогли в этом ветераны, а также всевозможные музеи и прочие организации — всех их очень волнует аутентичность **Brothers in Arms**.

Ну и, конечно, титанический вклад в достоверность игры внес полковник Джон Энтал (John Antal). Он автор несчетного количества книг по военной истории, а также некоторых военных тактик. Энтал одновременно историк и солдат, что для нас настоящая находка. Он прослужил в вооруженных силах США 30 (!) лет, так что Джон был и школьником, и учителем военного дела. Gearbox в полном составе прослушали курс лекций: Джон рисовал на доске тактические схемы, посвящал нас в детали истории, о которой мы пытаемся сделать игру. После чего нас выгнали на поле и заставили отработать продемонстрированные тактики на практике.

Джон, кстати, говорит по-русски: в конце холодной войны он был направлен с заданием в русскую военную школу, так что ему пришлось сильно попотеть.

ГОЛЛИВУД VS.

То, что главконсультант Gearbox легко и непринужденно может произнести что-нибудь вроде "где ты спрятал боеголовку, Иван?!", нет слов, замечательно. Равно как и маниакальная дотошность, с которой коллеги Рэнди Пичфорда воссоздают события давно минувших дней на экране наших с вами мониторов. Но давайте посмотрим прав-



Рэнди Пичфорд на фоне логотипа родной студии.

деталей: будет ли в игре техника; что за движок бьется в груди **Brothers in Arms**; как разработчики добились такого реалистичного поведения врагов? Со всеми этими вопросами мы обратились к Рэнди Пичфорду, директору **Gearbox Studios**. Эксклюзивное интервью "Игромании", в котором он раскрывает множество деталей относительно грядущего блокбастера, — только на наших страницах ниже по курсу.

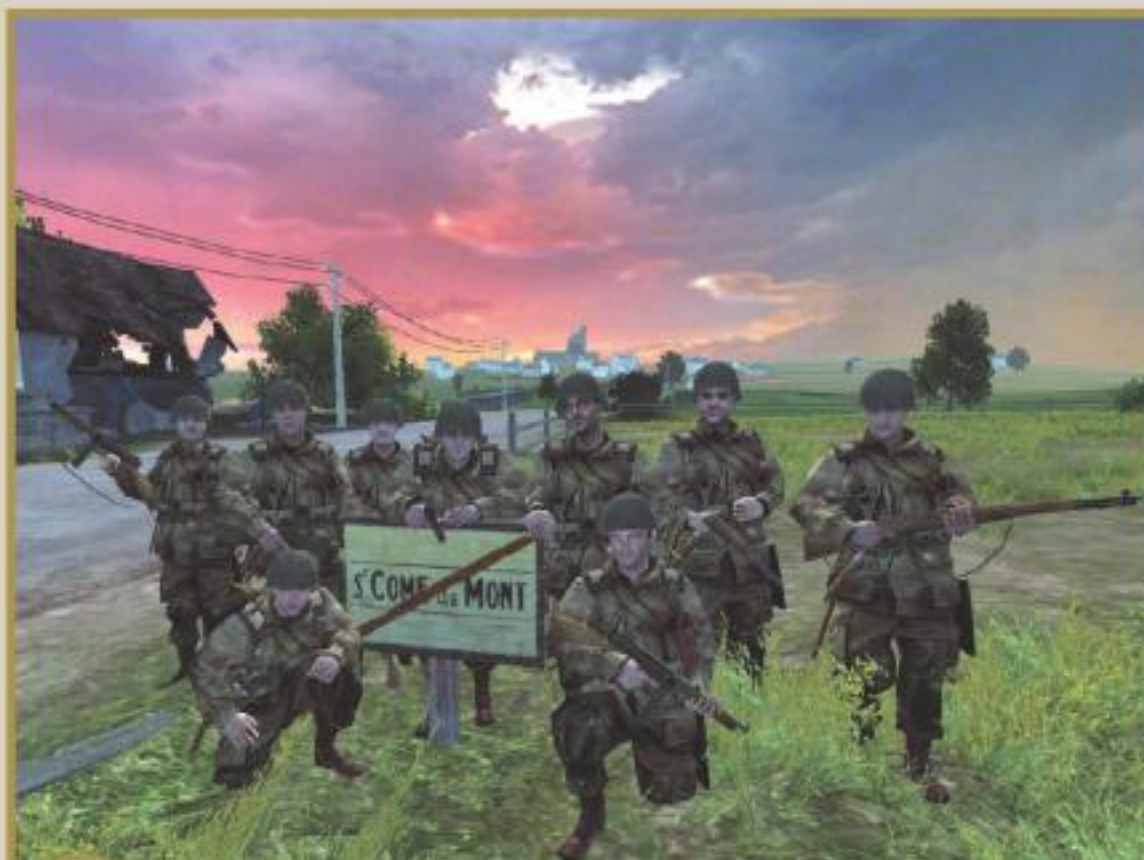
СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

"Игромания" ([И]): Рэнди, добрый день (или что там у вас сейчас в Америке?!). Во-первых, разрешите высказать вам наше персональное восхищение — весь редакторский состав "Игромании" находится от **Brothers in Arms** в щенячьем восторге. Ну и, во-вторых, встречайте первый вопрос. Мы своими глазами видели в рекламных роликах игры танки. Однако в живой версии были лишь пешие противники. Скажите, дадите ли вы нам заветную возможность поручить танком, или это — работа скриптов?

Рэнди Пичфорд ([РП]): Спасибо, "Игромания"! Я передам нашим ребятам — уверен, им будет приятно услышать ваши комплименты. Что касается вопроса, спрашивали — отвечаем. Во время войны часто были случаи, когда командиры отрядов воздушного десанта получали в качестве подкрепления танки. А так как мы свято следим за соблюдением исторической достоверности, то этот факт не

какая достоверность. [И]: Кстати, об исторической достоверности. Мы знаем, за событиями в **Brothers in Arms** стоит история, которая имела место во время Второй мировой. Не расскажете об этом подробнее? Мы также осведомлены о том, что вас консультирует военный специалист, и жаждем подробностей — кто он?!

[РП]: Я смотрю, вы подготовились... Так и есть, **Brothers in Arms** с гордостью носит слоган "based on a true story" (стандартная фраза, которую ставят на фильмы, книги и, вот, игры, которые основаны на реальных событиях — прим. редакции). Мы усадим вас в шкуру десантника 101-й воздушной дивизии и проведем по первым восьми дням D-Day (вы, конечно, должны знать, но если вдруг не — поясняем: речь идет о знаменитой высадке в Нормандии — прим. редакции). Все сражения в игре действительно были на самом деле. То же самое касается декора-ции: мы очень береж-



Несмотря на всю серьезность подхода, **Brothers in Arms** не чурается голливудских приемов.



Как видите, Gearbox детально освоили пострендерные эффекты.

де в глаза. Brothers in Arms — это экшен по Второй, так ее, мировой. У вас при этих словах не начинает дергаться глаз? У нас — начинает. Поэтому мы обратились к товарищу Пичфорду со следующим, возможно, нелцеприятным, вопросом...

[И]: Рэнди, все это, безусловно, здорово. Но, ответьте нам на голубом глазу: почему для своего дебютного проекта вы выбрали WWII? Игра будет роскошной — в этом мы не сомневаемся ни минуты. Но не боятся ли в Gearbox, что геймеры несколько устали от изведения немцев в промышленных масштабах?

[РП]: Не боимся ни разу! Мы, напротив, не можем насытиться этой темой (правда, что ли? — прим. редакции). Как простые игроки мы купим любую игру, которая будет чертовски хороша, и не важно, где разворачиваются события — в Нормандии или на Марсе. А как фанаты истории вообще и Второй мировой в частности мы пойдем на любой фильм, прочтем любую книгу и, разумеется, купим любую игру, которая поможет нам пережить события тех дней.

Мы намерены сделать продукт, в котором вы будете членом реального отряда солдат. Мы хотим быть частью тех событий, о которых мы читали в книгах и смотрели в фильмах. Так вот, ни одна WWII-игра из тех, что я видел, и близко не приблизилась к этой зада-

лению подчиненными, которая позволяет вам быстро реагировать на события и принимать тактические решения. Вся ее прелесть заключается в том, что вы отдаете приказы и руководите операцией с той же легкостью, что и стреляете и бросаете гранаты (так оно и есть, подтверждаем — примечание редакции). Я думаю, что Brothers in Arms понравится тем игрокам, которые ищут нечто большее, чем просто бездумная мясорубка в декорациях Второй мировой.

К этим в высшей степени правильными словам мы бы хотели добавить, что Brothers in Arms сочетают вышеупомянутую легкость и достоверность с чисто голливудским размахом. Периодически кажется, что Gearbox разрываются между двумя крайностями — пропилберговским Medal of Honor и тактическими развлечениями рангом повыше. Судя по тому что мы видели, Пичфорд и компания все же умудрились найти золотую середину.

[И]: Рекламные ролики, сайт, заставка — во всем этом чувствуется узнаваемый голливудский шарм. С другой стороны, Brothers in Arms играют как более серьезный, тактический экшен. Так чего же в вашей игре больше, Рэнди? Реализма или зрелища?

[РП]: В том-то и дело, что у нас сильный сюжет и кинематографичность действия

идут рука об руку с аутентичным геймплеем и исторической достоверностью. Игра в первую очередь — это развлечение, fun. И когда развлечение сталкивается нос к носу с реализмом, мы ставим все-таки на первое (золотые слова! — прим. редакции). В то же время Brothers in Arms имеет все шансы претендовать на звание самой аутентичной игры в своем жанре — мы просто не видим конкурентов на нашем уровне. Я постоянно использую слово «аутентичный» потому, что оно нравится нам гораздо больше эпитета «реалистичный». Когда в пресс-релизе очередного проекта появляется словечко «реализм», это, как правило, означает, что на уровне гейм-дизайна будет допущен ряд грубейших ошибок, из-за которых конечный продукт будет попросту неиграбельным.

[И]: Раз уж мы завели разговор о Голливуде — как у вас дела обстоят с сюжетом? Как он будет нам подаваться?

[РП]: История развивается на протяжении восьми дней наступления. За это время персонажи, с которыми вы бок о бок пройдете всю игру, будут меняться — наши герои не сборище нескольких тысяч полигонов, а живые люди. Их характеры, взаимоотношения, даже голос и мимика — все претерпевает изменения. Каждая глава начинается и заканчивается в относительно безопасном месте: вы сможете пообщаться с сослуживцами — многим из них будет что вам сказать. Чем больше времени вы проведете за диалогами с другими членами отряда, тем больше узнаете о них — на исходе игры эти люди будут вам как родные.

Сержант Бэйкер начинает как командир отряда, однако он вовсе не хотел получать эту должность — просто так уж вышло. Однако мы на себе ощутим его взросление — окружающие вас солдаты — это как зеркало. Через них вы будете отслеживать собственные изменения.

[И]: Вы очень удачно завели разговор о солдатах и нашем окружении, так как наш следующий вопрос касается AI. Скажите, насколько сильно вы используете скрипты?

[РП]: Да мы их вообще не используем — только в заставках на движке, разумеется! Весь экшен у нас не заскриптован, как это происходит в других играх (обратите внимание, как тактично Рэнди избегает имен. Хо-



Система управления подчиненными в действии. Красная иконка означает атаку, синяя — направление движения.



Посидеть за рулем танка нам не удастся, а вот отдать ему приказ — это пожалуйста.



тя все, конечно, понимают, о каком проекте идет речь — прим. редакции). Наши программисты умудрились создать AI, который ведет себя как живой — у нас отпала всякая необходимость в использовании триггеров и прочих постановочных трюков. Что касается членов вашей команды — они запрограммированы согласно процедурам взаимодействия, которым следовали настоящие воздушные десантники в 1944 году. Вся прелесть проделанной работы заключается в том, что вам совершенно не нужно нянчиться со своими подчиненными. Скажем, вы отдаете приказ второй группе двигаться в определенном направлении. Дальше они сами займут наиболее выгодную позицию, найдут укрытие, откроют огонь, будут прикрывать друг друга. Благодаря нашему AI вы можете рассчитывать на помощь со стороны компьютера и на полном серьезе продумывать тактические операции с участием бойцов, которые контролируются искусственным интеллектом. Для этого мы, собственно, и ввели две команды: одна подавляет врага и держит его под контролем, а другая — обходит его с другого фланга и — БАМ!

БОГ МЕЛОЧЕЙ

Увлечение Gearbox реализмом (или "аутентичностью", как нравится говорить нашему собеседнику) приводит к любопытным геймплей-находкам. Так, в Brothers in Arms отсутствует... прицел. Да-да, то самое перекрестие, при помощи которого вы точно знаете, куда полетит выпущенная вами пуля. В итоге предугадать, попадете вы во врага или

нет, довольно проблематично. Если, конечно, вы не расстреливаете очередного немца в упор. С другой стороны, из каждого оружия можно "прицелиться", как это, вообще говоря, и делается в реальной жизни. То есть автомат прикладывается к плечу, а для наведения используется расположенный на дуле прицел.

[И]: В продемонстрированной нам версии отсутствовал прицел, Рэнди! Геймплей эта смела находка, безусловно, оживляет, но скажите, как вы планируете объяснить отсутствие такой привычной вещи тысячам геймеров по всему миру?

[РП]: Классический прицел, который мы видели в обычных экшенах, в Brothers in Arms не так чтобы очень нужен. Вместо него вы можете использовать настоящий прицел, который есть у любого оружия. Плюс, не забывайте, что наша игра строится в первую очередь на позиционировании и тактике, а это значит, что абсолютная точность при наведении в ней не так важна (ну, это как сказать — прим. редакции). Мы до сих пор обсуждаем, стоит ли дать игрокам возможность включить "классический" прицел в меню. Впрочем, если мы этого не сделаем, я уверен, какой-нибудь народный умелец обязательно сотворит соответствующий патч.

Следующий вопрос в оригинале звучал несколько иначе — мы вопрошали, какие изменения Gearbox внесли в движок. Однако Рэнди предпочел переформулировать его, так как в силу юридических тонкостей название технологии пока не разглашается.

[И]: А что у вас с движком? Чем порадуete замысленный глаз игроков?

[РП]: Мы пока не разглашаем название engine, но наши программисты прикрутили к нему целый ворох новомодных технологий, о которых я с удовольствием поговорю. Как вы, должно быть, заметили, у нас повсюду используются пиксельные шейдеры и пострендерные эффекты. Благодаря

им мы добились очень гладкой и мягкой картинки. Плюс, теперь погодные эффекты и освещение выглядят, поверьте, роскошно.

Но самое главное — это наши персонажи. Они не только ведут себя как живые, но и обладают соответствующей мимикой. Ваши сослуживцы очень живо реагируют на происходящие события — вся гамма человеческих эмоций отражается на их лице. Они улыбаются или хохочут, когда происходит что-то смешное, вы увидите, что им больно, если они ранены. Волнение, страх, радость, напряжение — все это вы сможете прочесть, просто взглянув в глаза любому из своих сослуживцев.

Ну и, конечно, физика. Когда солдата отбрасывает взрывом и он цепляется в полете за изгородь — это не описать словами. А что происходит, когда на поле боя выходит танк... Людей буквально рвет на части — у нас вы можете увидеть, как человеку отрывает ноги гранатой, как он теряет руку при взрыве. Плюс, разумеется, в Brothers in Arms есть ragdoll. Все это было бы ужасно в реальной жизни, но не забывайте, что мы делаем в первую очередь игру, поэтому наша задача — сделать так, чтобы вы не скукали ни минуты.

[И]: Золотые слова, Рэнди! На этом, пожалуй, все. Хотя, подождите. Напоследок поведайте нам, какие российские игры вы видели, какие проекты ждете?

[РП]: Я, как и все, с замиранием сердца жду S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Ну и если бы мне могли вернуть те миллионы часов, что я провел за "Тетрисом", на сегодняшний день Gearbox сделали бы как минимум на три игры больше....

■■■■

Как видите, Рэнди подтвердил выдвинутые нами в предыдущем материале тезисы. Brothers in Arms действительно отличаются от всех WWII-экшенов. Это продукт совершенно другого класса и уровня. Все, что нужно сейчас Gearbox, — это правильный баланс и хорошая полировальная тряпочка: движок, при всех его достоинствах, требует некоторой доработки. Впрочем, и на то, и на другое у них есть время — релиз Brothers in Arms запланирован на начало 2005 года. ■

P.S. Выражаем отдельную благодарность Алексею Пастушенко, Максиму Михалеву и всей компании "Бука" за помощь в организации интервью.



PSI-OPS™

THE MINDGATE CONSPIRACY

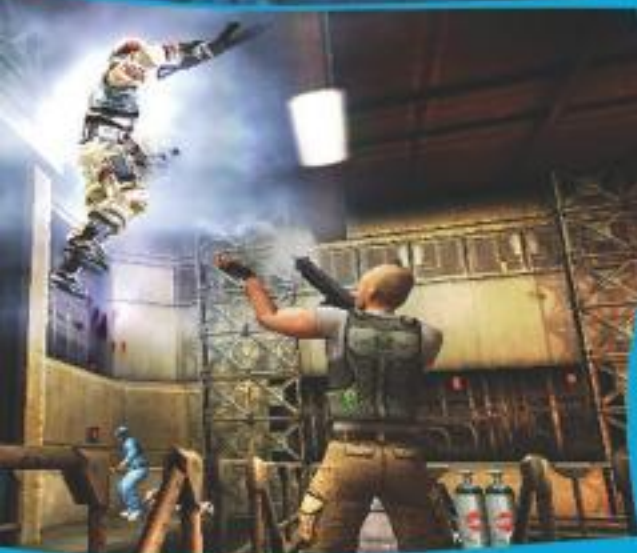


91%

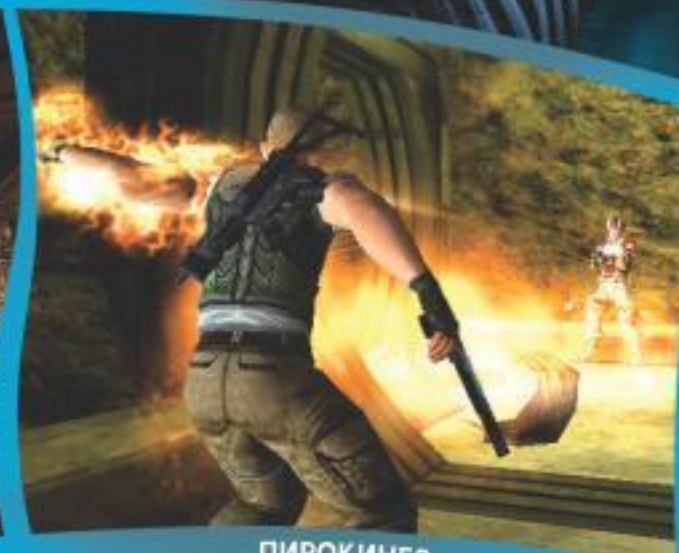
PLAY

8,5/10

СТРАНА ИГР



ТЕЛЕКИНЕЗ



ПИРОКИНЕЗ



ЗАХВАТ РАЗУМА



ДАЛЬНОВИДЕНИЕ



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

PC DVD ROM

MIDWAY

ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК

www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск». тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

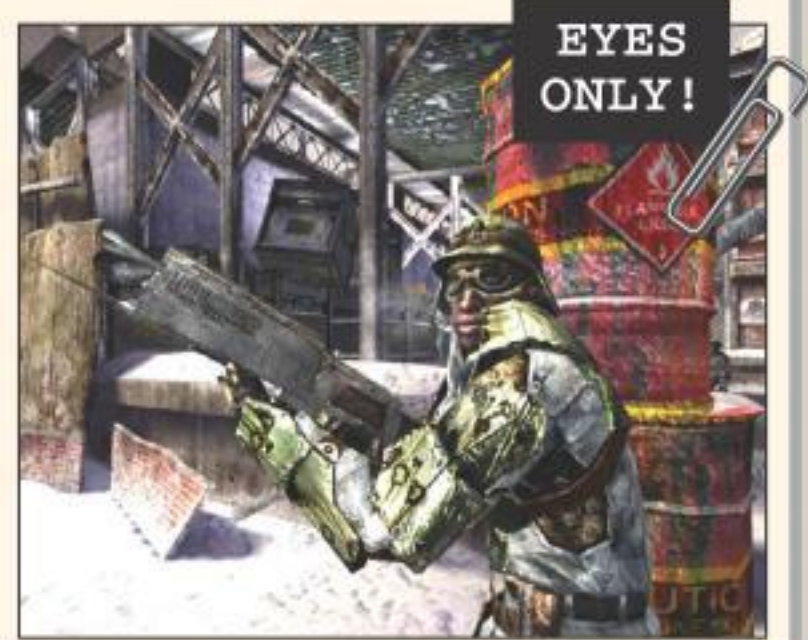


SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ

"ИГРОМАНИЯ" ТЕСТИРУЕТ ПЕРВЫЙ В МИРЕ ШУТЕР-ТОТАЛИЗАТОР



Bet on Soldier от номинальных дебютантов из Kylotonn выглядел на отгремевшей недавно Games Convention 2004 довольно странно. С одной стороны — свежий взгляд и оригинальный, как говорят наши западные коллеги, "сеттинг" (то есть обстановка, в которой разворачиваются события), с другой — сомнительные скриншоты и куций пресс-релиз на немецком, понимаете, языке. На фоне монструозных Half-Life 2, той же Brothers in Arms и еще целой обоймы грядущих шутеров самого что ни на есть AAA-класса, обращать ваше драгоценное внимание на Bet on Soldier, казалось, как-то не по-джентльменски. Наше мнение о проекте кардинальным образом изменилось, как только в цепкие руки "Игромании" попал не тоненький пресс-релиз, а увесистый дизайн-документ о ста с лишним страницах. Ознакомившись с трудом штатных гейм-дизайнеров Kylotonn, мы приняли судьбоносное решение — взять Bet on Soldier на карандаш. И, как выяснилось, не зря — не прошло и недели, как российский издатель игры, компания "Бука", прислал в наш офис свежестопечатанную бета-версию проекта. А там, представьте, заснеженная Россия, slo-mo, нестыдные модели и сюжет, который разом пахнет Оруэллом, Замятиным, Ричардом Бахманом (он же — Стивен Кинг) и его "Бегущим человеком". То есть все задатки приличной игры, что называется, налицо.

ДЕВОЧКА СТАНОВИТСЯ ПРИНЦЕССОЙ

У каждого в детстве наверняка была такая удивительная книга, которую ему подарили заботливые родители. В ней рассказывалось, как мальчик становится мужчиной, а девочка, соответственно, женщиной. Рассказывалось обстоятельно, по шагам и с картинками. Аналогичное превращение из серой утки в белокрылого лебедя совершила на наших глазах Bet on Soldier. Первое, что выгодно выделяет игру на фоне прочих экшенов второго, что называется, эшелона — его родословная. Сюжет то есть.

События грядущего экшена разворачиваются в... 1997 году. На дворе у нас альтернативная история. Весь мир охвачен, как это полагается, войной. Самое интересное заключается в том, что эта самая война идет так давно, что никто уже толком не припомнит — с чего все началось и за что, собственно, бьются? Однако деды, прадеды и прапрадеды главгероя родились чуть ли не с винтовкой в руках. Инте-



Bet on Soldier явно метит в R-рейтинг.

ресно, что к вышеозначенной ситуации все привыкли. То есть мировая экономика целиком и полностью строится на войне, а слова "мир" попросту не существует в местном лексиконе. Когда учитель в школе хочет наказать провинившегося ученика, он просто запрещает ему участвовать в школьных драках на несколько дней. Воюют, как не сложно догадаться, все. Как только вам исполнилось 16, вы начинаете ходить на поле боя, как на работу, зарабатывая тем самым себе на жизнь. Те, кто по каким-то причинам не в состоянии держать в руках оружие, — трудятся на фабриках, производя боеприпасы. Здесь нет регулярной армии, но есть наемники, которые закупают в магазинах оружие и выполняют всевозможные задания (за деньги, разумеется).

Довершается вся эта безусловно жизнерадостная картина следующим геополитическим положением: весь мир расколот на две крупных федерации. USWE (United States of Western Europe, Объединенные Штаты Восточной Европы) и RMC (Russo-Mongol Coalition, Русско-монгольская Коалиция). Чувствуете размах фантазии? Президенты обеих федераций назначаются производителями военной продукции, которые, разумеется, ни в коем случае не хотят, чтобы война закончилась, так как это приведет ко всемирному экономическому кризису. То есть правительство само по себе не принимает решение — на практике миром заправляют богомерзкие, как вы поняли, корпорации.

Есть, впрочем, третья сила — сродни "периметровским" Спиритам. Называется она Консорциум. О ней слышали единицы, многие считают ее очередной выдумкой миротворческих организаций, но горькая правда жизни состоит в том, что именно Консорциум контролирует ситуацию в мире — ей принадлежат ключевые военные заводы и организации. Консорциум заправляет развитием цивилизации — он открывает и закрывает целые фронты, создает горячие точки и играет с политическим балансом.

Ну и, наконец, Bet on Soldier (B.o.S.). Это — народная забава, которая была придумана федерациями с двумя целями. Во-первых, для развлечения людей, а во-вторых — для зарабатывания дополнительных денег. B.o.S. — это схватка между двумя популярными наемниками, которая транслируется по телевидению. На победителей принимаются ставки, поэтому пролетариат ежедневно собирается возле телевизора и с азартом наблюдает за тем, кто из современных гладиаторов прострелит голову своему сопернику. Мало того, сами наемники также могут делать ставки на самого себя, обеспечивая себе

Welcome to the Bet On Soldier Center

Challenge 3 targets (max) and wager that you'll win the fight

Bank Account: 1300 €

PLAYER NAME: Anderson
RANK: Captain ★★★★★
CLAN NAME: Scottish SAM

Current Target

WEAK POINT
His strong shield protects him from all front attack, but you'll be able to shoot him while he reloads his weapon.

WEAPON
Protected behind his shield, Looner uses a small machine gun like F.K.G. Ats.

Looner STAMP

Looner Stamp
Bio
Former butcher of the RMC Supply Corps, Looner has been attracted very early by the violence of the fights. Before getting enlisted, he trained hard in the cold chambers in order to get through.

Armor
He wears a light leather armor, made in by the best gunsmiths of Siberia.

Current Bets

Bet # 1
Name: Itaco Kamoni
Wage: 500

Bet # 2
Name: Itaco Kamoni
Wage: 500

Bet # 3
Name: Looner Stamp
Wage: 500

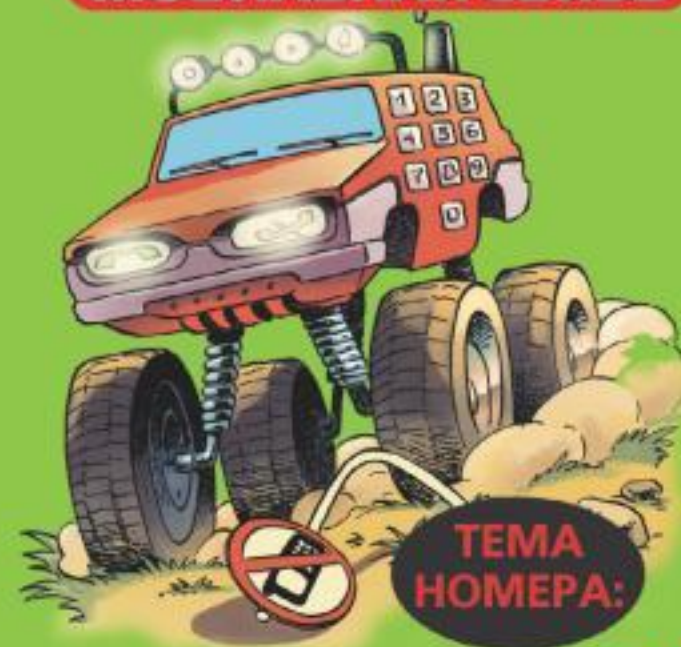
Weapon Center

Mission Orders

Изучая личные дела потенциальных противников, вы можете ознакомиться с их родословной и узнать сильные и слабые стороны.

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ СВЯЗЬ
В ПОХОД СО СВОИМ
МОБИЛЬНЫМ

МОБИЛЬНАЯ
МИФОЛОГИЯ



ФАКТОР
СХВАТКИ
В МИНСКЕ



"ЖУЧКИ"
МЕНЯЮТ
ПРОФЕССИЮ



Mobi!

ЧИТАЙ В 4-ОМ НОМЕРЕ

А ТАКЖЕ:

- ▶ КАК ЗАЩИТИТЬ ЗДОРОВЬЕ ОТ СОР
- ▶ КАК ИГРАТЬ В МОБИЛЬНЫЕ ШАХМАТЫ
- ▶ ЗАЧЕМ В БЫТУ СПУТНИК
- ▶ НОВЫЕ ОБЗОРЫ МОБИЛЬНЫХ ИГР
- ▶ КАК СМОТРЕТЬ КИНО НА КПК

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Если вы вдруг не знали, в 1997 году у нас в России стояли на улицах такие вот автомобили.

тем самым дополнительный заработок.

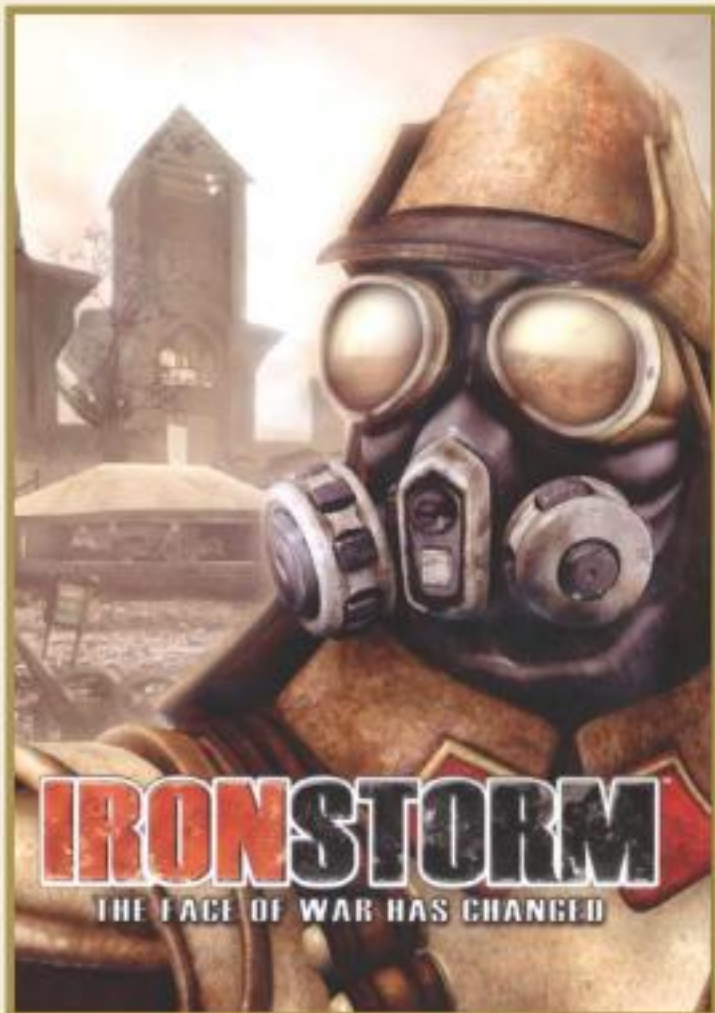
А теперь, собственно, завязка. Нолан Дэйворт (Nolan Danewort) — классический амнезийный больной с темным прошлым. Эдакий местный Джейсон Борн. Он помнит войну, помнит дуэли, он регулярно обнаруживает у себя шрамы в самых неожиданных местах. При этом Нолан даже не может сказать, сколько ему лет. На вскидку — около 35. Наш герой перебивается работой на очередной фабрике по производству оружия и сожительство с Джулианной — его будущей женой. Однако из песни, как известно, слов не выкинешь — возвращаясь с работы, Нолан наталкивается не некоего Макса Болдинга (Max Balding), который разгуливает по улице в компании — внимание! — Boryenka Brothers, известных бойцов B.o.S. Как нетрудно догадаться, Макс взывает к былым заслугам главгероя и предлагает вернуться на войну, апеллируя к каким-то "старым добрым денькам", о которых Нолан категорически ничего не помнит. Дальше сюжет делает совсем уж классический поворот — отказавшийся от предложения, наш герой возвраща-



ется домой, а там — все как положено. Враги, то есть, сожгли родную хату и убили жену. Мало того, вину на все это чудесным образом планируют возложить на Нолана. Тот, как вы понимаете, быстро берется за ружье, и к нему тут же возвращаются бывшие навыки.



БЫЛЫЕ ЗАСЛУГИ



Формально, Kylotonn (разработчики **Bet on Soldier**) — новички, а сама игра — их дебют на рынке. Однако эстетика, картинка и общая атмосфера проекта никак не давали нам покоя. Острые приступы дежа вю преследовали буквально на каждом углу; "где-

будут развиваться события дальше, мы, разумеется, не можем. Намекнем, однако, что у игры целых две концовки (в какой-то момент нам предложат сделать судьбоносный выбор), а между миссиями нас будут потчевать газетными статьями, сиплым закадровым голосом главгероя и роликами на движке.

ДРАЙВ

Грамотные сюжетные декорации — это, конечно, только полдела. Мы бы не посвятили **Bet on Soldier** три драгоценных журнальных полосы, если бы она не игралась как крепкий адреналиновый экшен с упругим ритмом. Геймплей, на первый взгляд, выглядит традиционно — стрельба и ходьба в равных пропорциях. Однако перед каждой миссией (в ней легко может содержаться пять различных задач) вашему вниманию предложат список гладиаторов, которые разгуливают по этой карте. Вы можете ознакомиться с их биогра-

то все это уже было" — думал автор этих строк, изводя очередную упаковку высокополигональных солдат апокалипсиса.

Копнув чуть глубже, мы выяснили, что практически весь штат Kylotonn — выходцы из **4X Studios**, которая два года назад отличилась экшеном **Iron Storm**. Что роднит два эти проекта кроме людей, которые их делали? Пресловутая атмосфера и заигрывание с историей. Представьте себе, как развивались бы события, не закончись Первая мировая в 1918 году. А теперь перенеситесь в 1960 год. Восточная Европа, Германия, противогазы, автоматическое оружие, кони, люди — будущие "килотонновцы", хихикая, смешали все это в кучу и присыпали неплохим движком собственного производства. Что получилось? Атмосферный, крепкий и сильно недооцененный экшен образца 2002 года. Пресса гладила игру по голове за неожиданную атмосферу и оригинальный сюжет, но широкие народные лишь пожимали плечами и шли крошить привычных террористов в **Soldier of Fortune**. **Iron Storm** пала жертвой собственной оригинальности — среднестатистический геймер в трудом может сказать, кто участвовал в Первой мировой, и уж тем более — ему не то чтобы очень интересно

фиями, а также сделать ставки. После чего вам предложат отправиться в оружейный магазин, а затем — на поле боя.

Продемонстрированный нам уровень географически расположен в... России. То есть поздоровайтесь с обязательным снегом и угнетающими декорациями, в которых разворачивается отменный, как показала практика, экшен. **Bet on Soldier** играет очень бодро. Никакой тактикой тут, конечно, не пахнет (хотя "килотонновцы" на этом настаивают — как правило, вы действуете в составе небольшой группы, остальные участники которой контролируются AI). Вы прячетесь за машинами, стреляете "от бедра" и периодически

сносите головы меткими "хедшотами". Оригинальности в этом процессе — ноль целых одна десятая. Во-первых, некоторые соперники носят с собой защитный щит, за который регулярно прячут свою высокополигональную голову. Во-вторых — вместо классических ящиков с патронами по уровню разбросаны специальные автоматы, где вы можете приобретать здоровье, броню и боеприпасы. То



Iron Storm.

представлять, что бы произошло с миром, если бы она не закончилась. И очень зря — несмотря на выпирающую, так сказать, самобытность, **Iron Storm** оказалась крепким, ярким и вполне себе адреналиновым шутером. Ее движок с легкостью отображал огромные открытые пространства (тогда это было в новинку), а модели были составлены из приличного числа полигонов. Трудно сказать, почему такие игры проваливаются в "широком прокате", но **Iron Storm** постигла именно такая судьба. Нам остается лишь пожелать свежее образованным Kylotonn, чтобы то же самое не приключилось с **Bet on Soldier**.



Окажетесь чуть ближе к эпицентру взрыва — рискуете отлететь на добрых полтора метра.

есть пока у вас есть деньги, патроны в обойме не закончатся.

Гораздо интереснее обстоят периодические встречи с упомянутыми выше гладиаторами. Раздается гонг, камера театрально облетает вашего соперника в slo-mo, после чего на экране появляется его творческий псевдоним. Сама система B.o.S. обставлена следующим образом. После того как вы повстречаете своего официального оппонента, вам дается несколько секунд, чтобы выбрать себе место на уровне, с которого вы начнете дуэль. На саму схватку отводится минута, причем чем больше времени у вас займет умерщвление соперника, тем меньше денег получится в итоге. После того как импровизированный гладиаторский бой закончится, вам предложат продолжить свой путь по уровню.

Звучит все это, впрочем, гораздо более удручающе, чем выглядит. **Bet on Soldier**, что называется, неладно скроен, но очень крепко сшит. Суровые солдаты в мрачных декорациях обмениваются промышленными порциями свинца, отрывают друг другу головы, сносят броню (она тут отлетает по кускам, на манер



Движок Bet on Soldier щеголяет нестыдной пиротехникой.

"Вивисектора") и зарабатывают деньги. Крепкое, стремительное и вполне себе адриналиновое действо.

ОБЕРТКА

Приблизительно то же самое можно сказать о картинке Bet on Soldier. Не то чтобы она поражала вас в самое сердце и заставляла ночами грезить о GeForce FX. Но, при этом, модели щеголяют нестыдными текстурами, на их физиономии затрачено приличное количество полигонов, оружие смоделировано с надлежащим тщанием, а движок честно поддерживает все надлежащие спецэффекты, включая остромодные пострендер-фильтры.

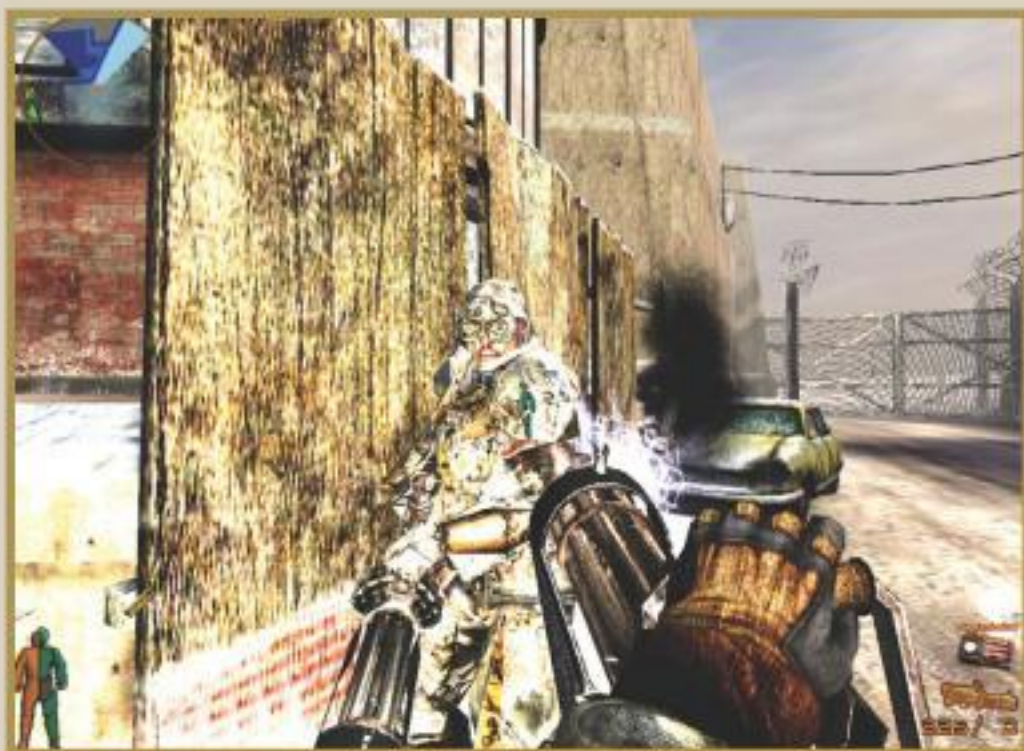
■■■■

Bet on Soldier больше всего напоминает уже упомянутый выше "Вивисектор" от украинских Action Forms. Не по содержанию, а по собственному позиционированию. Грамотно проработанная вселенная, крепкий геймплей и отсутствие замашек уровня, скажем, Far Cry. Приятно, что Kylotonn очень четко отдают себе отчет в том, что они делают не многомиллионный блокбастер, но крепко сбитый экшен. При этом не нужно думать, что Bet on



Soldier страдает от недофинансирования или, не дай бог, метит на одну полку с бюджетными экшенами. Перед нами полноприводный коммерческий шутер. Но есть в этой игре что-то, что заставляет нас из общей массы аналогичных проектов всматриваться именно в нее. Шарм? Атмосфера? Драйв? Занятные нововведения? Все вместе.

Такие проекты обязательно должны появляться на рынке. Это ни разу не Half-Life 2, не прорыв и не открытие, но — крепкий продукт, который позволяет общей планке качества держаться на достаточно высоком уровне. На него не будут равняться, но в него, несомненно, будут играть. Kylotonn настроены решительно — они уверены, что их мультиплеер-режим (речь идет о минутных схватках "за деньги") станет популярен. Именно поэтому мы поместили Bet on Soldier не куда-нибудь, а в нашу орденосную рубрику "Из первых рук", куда, иной раз, не могут пробиться проекты рангом повыше. Потому что это правильный, аккуратный и крепко сколоченный экшен. Пожелаем ему удачи.



ЧИТАЙТЕ В ДЕКАБРЕ

ДИЗЕЛЬПАНК:
ВИХРИ
РЕТРОФАНТАСТИКИ

ХОББИТЫ:
МАЛЕНЬКИЕ ГЕРОИ
ФЭНТЕЗИ



ЗА РВОМ
И СТЕНОЙ:
СРЕДНЕВЕКОВЫЕ
ЗАМКИ



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Act of War: Direct Action

Жанр: RTS **Издатель:** Atari **Разработчик:** Eugen Systems **Похожесть:** Road to Baghdad **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Март 2005 года



Распоясавшаяся ОПЕК (объединение стран-экспортеров нефти) сбрасывает с себя последние оковы приличия и с подачи арабов в открытую объявляет о поддержке террористов. Последние, осмелев, идут с войной на весь цивилизованный мир и наносят удары по крупнейшим городам ведущих государств — Сан-Франциско, Вашингтону, Лондону, Москве. Столпы мировой демократии, в свою очередь, выставляют против террора элитное подразделение Task Force Talon. Вы правы: так выглядит наше ближайшее будущее по версии разработчиков **Act of War: Direct Action**, сюжет для которой написал Дейл Браун, известный в США автор технотриллеров.

Как вы уже, наверное, догадались, действовать нам предстоит от лица группы Task Force Talon (играть за террористов можно, но только в мультиплеере). Экипировке бойцов этого подразделения позавидует любой спецназ: все они облачены в экзоскелеты, вооружены самыми последними образцами оружия (в том числе экспериментальными и секретными), а также имеют при себе оборудование для дистанционного управления военной техникой — от танков до вертолетов и самолетов.

Отдельной строкой проходят бои в зданиях. В пику большинству других стратегий в Act of War захват строений максимально реалистичен: сначала здание обстреливают снаружи, потом прорываются внутрь и начинают постепенную зачистку — этаж за этажом, комната за комнатой.

Хозяйственно-экономическая часть упрощена до предела. Чтобы пополнить счет, вам не придется валить елки и отряжать морпехов с кирками до ближайшего золотиносного прииска — достаточно захватить не-

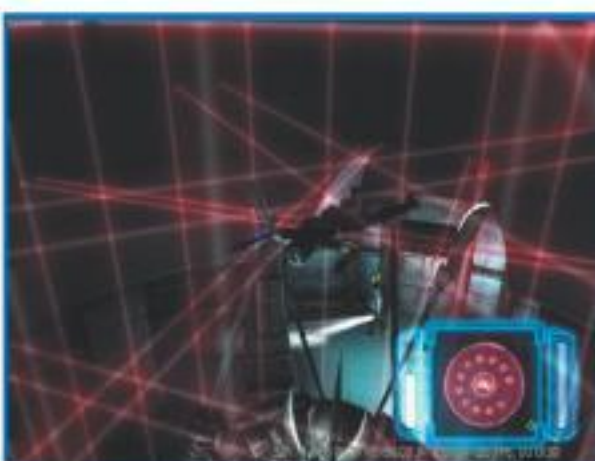
Рубрику подготовил: Игорь Варнавский

сколько специальных объектов, так называемых POW. Чем больше под вашим контролем таких точек, тем быстрее пополняется баланс. Второй тип ресурсов будет различаться в зависимости от региона, в котором Task Force Talon находится в данный момент (в Египте, например, это будет нефть).

Бета-тестирование началось еще в октябре, так что игра, скорее всего, выйдет без опозданий. Системные требования официально озвучены не были, но примерное представление о том, какая машина понадобится для Act of War можно составить по анкете для бета-тестеров. А там значились CPU 2,5 GHz, 1 Gb RAM и Radeon 9800 со 128 Mb памяти на борту. И это, заметим, было указано в графе "минимальные системные требования"...

Stolen

Жанр: Stealth action **Издатель:** Hip Interactive **Разработчик:** Blue52 Games **Похожесть:** Metal Gear Solid 2, Splinter Cell, Thief: Deadly Shadows, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Starcraft: Ghost (PS2, Xbox, GC) **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Март 2005 года



Проглотив добрый десяток стелс-экшенов, пресыщенный сверх всякой меры игрок недовольно поморщился, хлопнул кулаком по столу и ультимативным тоном потребовал "чего-нибудь эдакого". Игроиндустриальные ремесленники взяли под козырек и мгновенно выкатили аж два анонса "чего-нибудь эдакого": Tomb Raider: The Angel of Darkness и Starcraft: Ghost, первые стелс-экшены с девушками в качестве главгероев (такой ход, как известно, действует безотказно — см. Dead or Alive или Rumble Roses). Первая до нас докатилась уже давно (но, увы, в инвалидной коляске), вторая же презрительно обойдет PC стороной. Застолбить внезапно ставшее вакантным место вызвалась игра с донельзя красноречивым названием Stolen.



На главную роль приглашена девушка Анна Романова, вор высшего класса. Аня обучена практически всем приемам, которыми владеет Сэм Фишер, и при этом отличается куда более высокой подвижностью, лишь немного уступая Принцу из Prince of Persia: The Sands of Time по части акробатики. Воровской арсенал состоит из дюжины хорошо знакомых гаджетов. У нее есть звуковые манки для отвлечения не в меру любопытных охранников, приборы для временной дезактивации камер и отключения лазерных лучей, камеры на "липучках", датчик слежения, позволяющий по звуку определить движущиеся объекты, а также обязательные отмычки. Любители силового решения проблем останутся не у дел: огнестрельное оружие Анечка не использует, полагаясь на маломощный духовой пистолет (больше подходящий для "выстреливания" гаджетов) и собственные руки-ноги. Охранники, по заверениям сотрудников Blue52 Games, ведут себя как настоящие люди (болтают друг с другом, курят, гуляют), а очнувшись после удара в затылок, первым делом побегут за подмогой. Работать Анечке предстоит в связке с неким Луисом Палмером. Палмер будет давать ей задания, принимать награбленное, снабжать необходимым оборудованием и советами.

Время действия — недалекое и местами техногенное будущее. Место действия — пораженный всеми мыслимыми пороками (чудовищная преступность, высокий уровень коррупции и прочие радости налогоплательщиков) город Forge City, за власть над которым борются двое видных политиков. Отвертеться от участия в их интригах нашей девочке не удастся при всем желании — что поделать, видимо, спасение мира предначертано абсолютно всем воришкам (см. Thief).

Как заверяют в Blue52, Stolen близка по духу к фильмам "Афера Томаса Крауна" и "Западня". У нас, правда, возникают совсем другие ассоциации: Deus Ex и Metal Gear Solid — уж больно стилистика схожая.

Stranger

Жанр: RTS/RPG ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Fireglow ■ **Похожесть:** Armies of Exigo, LotR: The Battle for Middle-Earth, Warcraft III ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Декабрь 2004 года



Armies of Exigo, демо-версия которой беззащитно отобрала у автора этих строк целую ночь пару месяцев назад, помогла понять одну базовую вещь: хорошие «варкрафты» умеет делать не только **Blizzard**. Вполне возможно, еще раз убедиться в истинности этого утверждения поможет **Stranger**.

Игра похожа на **Warcraft III: Reign of Chaos** настолько, насколько это вообще возможно. Копировали скрупулезно, с миллиметровой линейкой и штангенциркулем. Базостроительство и ресурсособираемость осуществляются по классической схеме, с использованием классических юнитов в антураже классического же фэнтези. С одной лишь разницей: на классические расы (люди, орки, эльфы.) здесь нет даже намека. Сюжет, по заверениям создателей, изобилует неожиданными поворотами и всевозможными интригами, а в финале затаился немаленьких размеров сюрприз. Ну чем не Warcraft?

Главная фишка **Armies of Exigo** — двухэтажные карты — нашла приют и в **Stranger**. Здесь эту идею немного развили: подземелья используются не только для блиц-вылазок в тыл врага, но и для нормального развития базы — некоторые виды ресурсов можно найти только под землей.

Возможно, **Stranger** не будет тягаться с **Warcraft III** по части увлекательности, но в визуальной привлекательности ей не откажешь. **Fireglow** (авторы всех частей «Противостояния») наконец нашли в себе силы отказаться от опостылевшего 2D и разработали трехмерный движок.

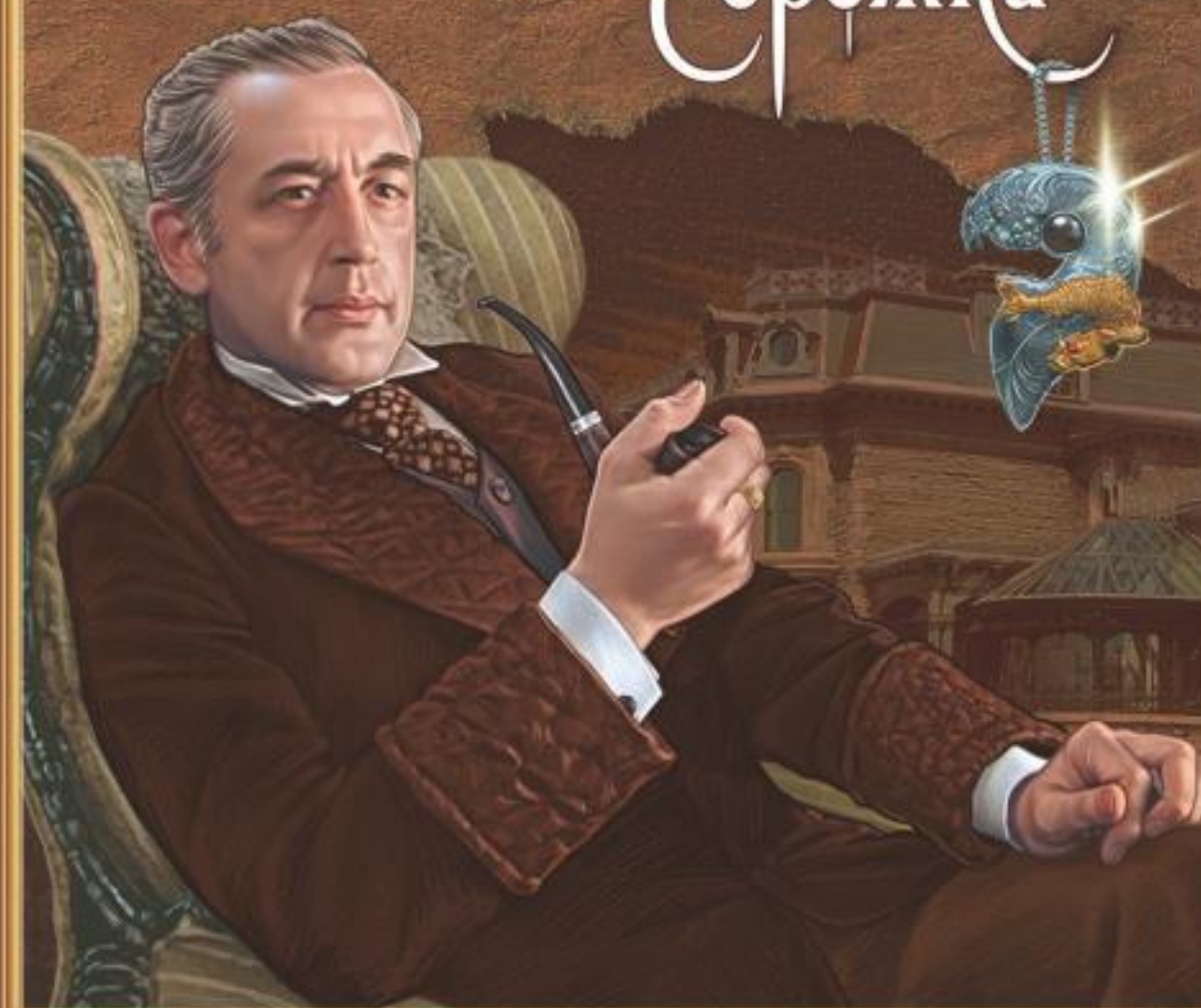
Survivor

Жанр: Action/Reality Gaming ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Replay Studios ■ **Похожесть:** SOS: The Final Escape (PS2), Disaster Report (PS2) ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** 2005 год

Идея «симулятора выживания», игры, в которой игрока помещают в школу

В продаже с октября

Шерлок Холмс Загадка серебряной сережки



Великого сыщика озвучивает
Василий Ливанов



«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» — это новая история о великом сыщике, полная тайн и захватывающих приключений. Она была создана для вас страстными поклонниками творчества Артура Конан Дойла.

Устроив торжественный прием в честь возвращения любимой дочери Лавинии, сэр Бромсби и не подозревал, что этот ужин окажется для него последним...

ВАС ОЖИДАЕТ...

- ... ВСТРЕЧА С ЛЮБИМЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ
- Знаменитый детектив и его столь же известный друг и помощник снова в деле! Вы ведете расследование от лица Шерлока Холмса и доктора Ватсона
- 30 часов расследования! В работе вам помогают инспектор Лестрейндж, Майкрофт и миссис Хадсон

... ПУТЕШЕСТВИЕ В ЛОНДОН

- 5 великолепно прорисованных уровней! В общей сложности вам предстоит посетить и обследовать 40 красивейших уголков города

... ПРОСТО КРАСИВАЯ ИГРА

- 20 великолепных видеороликов
- Превосходная музыка Паганини и Мендельсона



© Frogwares, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

ру участника реальной катастрофы, давно витала в воздухе. Однако решиться на создание подобного проекта до сих пор не мог никто — ведь это может вызвать много проблем с рейтинговыми организациями и блюстителями политкорректности. **Survivor** от немецкой **Replay Studios** — первый проект такого рода.

Главное отличие **Survivor** от всех остальных игр схожей тематики (см. консольные **SOS: The Final Escape** и **Disaster Report**) — наличие реальных катаклизмов. Здесь есть пожар в парагвайском торговом центре (2004 г.), гибель "Титаника" (1912 г.), Хиросима (1945 г.), страшное землетрясение в Мехико (1985 г.), ураган "Эндрю" (1999 г.) и другие извест-



ные катастрофы. В планах разработчиков также значатся Октябрьская революция, падение Тунгусского метеорита и нападение японцев на Перл-Харбор. Атаку террористов на башни Всемирного торгового центра разработчики благоразумно исключили. Еще бы, ведь иначе игру могут запретить в США, а это здорово ударит по продажам.

Survivor не пытается учить игрока милосердию и самопожертвованию: что делать (или не делать) в той или иной ситуации — решать исключительно вам. Хотите почувствовать себя героем? Ради бога: отдавайте последний оставшийся противогаз на пожаре, швыряйте тонущему единственный имеющийся у вас спасательный круг, вытаскивайте детишек из-под обломков здания, которое вот-вот должно провалиться под землю. Только не забывайте, что единственное условие, при котором вы сможете добраться до остальных миссий, — нужно остаться в живых. А сделать это, будучи белым и пушистым, не так-то просто. В экстремальных ситуациях даже самые цивилизованные люди быстро теряют человеческий облик и превращаются в настоящих животных, способных ради своего спасения убить кого угодно. Кроме обычных людей вам встретятся религиозные фанатики, возвещающие конец света, войска, мародеры и многие другие персонажи.

Называйте это как хотите — издевательством над памятью жертв, циничной игрой на низменных человеческих инстинктах, попыткой заработать деньги на горе других, — но факт остается фактом: играть в **Survivor** будут все. Ибо это будет Событие.

Vatan

Жанр: Action ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Fy Software ■ **Похожесть:** Pariah, Unreal, Alpha Black Zero ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Второй квартал 2005 года

В XXII веке человечество, заполучив наконец технологии, необходимые для создания сверхбыстрых космических кораблей, начало активную колонизацию космоса. В кратчайшие сроки земляне заполнили всю Солнечную систему и двинулись дальше — покорять сопредельные системы.



Заполнив почти всю галактику (но так нигде и не обнаружив никаких свидетельств существования других форм жизни) и достигнув невиданных успехов в науке, человечество решило взять передышку и для разнообразия устроило гражданскую войну. Ее итогом стало появление полутоталитарного государства **United Earth Colonies**, руководство которого сумело всего за несколько лет создать гигантскую армию и железной рукой навести порядок. Беспрецедентно жесткие законы и высокие налоги, установленные **United Earth Colonies**, вызвали волну недовольства, а наиболее активные диссиденты начали стихийно организовывать повстанческие отряды. Гражданская война разгорелась вновь — на этот раз между повстанцами и правительством. И никто не обращал внимания на то, что исчезновения космических кораблей, которые имели место быть уже как несколько лет, внезапно участились...

Дальнейшее развитие событий предсказать нетрудно. Увлеченные гражданской войной человечеству дают прикурить возникшие из ниоткуда инопланетяне, и недавние противники в мгновение ока объединяются перед лицом новой угрозы — разумеется, только до тех пор, пока инопланетные гости не получат на орехи и не уберутся восвояси.

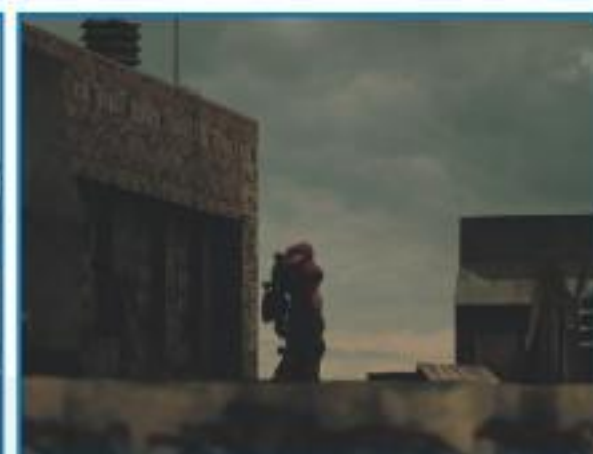
Нам отводится роль сержанта Хойда, одного из легионеров **United Earth Colonies**. Уровни обещаны самые разнообразные (от пустынь и тропических лесов до техногенных мегаполисов), благо движок без особого труда переваривает как открытые, так и закрытые пространства. В роли вишенки сверху — покатушки на транспортных средствах и реалистичный физический движок. Точнее РЕАЛИСТИЧНЫЙ — в **Fy Software** так гордятся своей технологией, что пишут о ней исключительно заглавным кеглем. Что ж, посмотрим, так ли уж он РЕАЛИСТИЧЕН

UFO: Aftershock

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Cenega Publishing ■ **Разработчик:** ALTAR Interactive ■ **Похожесть:** UFO: Aftermath ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Третий квартал 2004 года

В меру доброжелательный прием прошлогодней **UFO: Aftermath** заставил **ALTAR Interactive** задуматься о производстве сиквела, благо слов с приставкой "after-" в английском языке достаточно. Думали они, впрочем, недолго: уже в следующем году на наши головы свалится очередной незаконнорожденный отпрыск древней **X-COM**, нареченный предсказуемым именем **UFO: Aftershock**.

Сюжетная линия **Aftershock** стартует в 2054 г. В качестве точки отсчета взят парящий в поднебесье остров **Laputa**, куда остатки человечества спешно эмигрировали около пятидесяти лет назад, после вторжения



инопланетян. Но и здесь им нет покоя: к власти прорываются на редкость нехорошие люди, чья политика быстро доводит население до белого каления. Последующее восстание приводит к уничтожению острова и большей части людей. Горстка выживших возвращается на Землю, дабы отвоевать ее у aliens.

Как и первая часть, Aftershock является чем-то средним между походовой стратегией и стратегией "реально-временной" (или, пользуясь терминологией разработчиков, simultaneous action system). Действие игры протекает в реальном времени, но, как только возникают какие-то затруднения, вы нажимаете паузу и, не торопясь, раздаете отеческие пинки подчиненным. Добавилось лишь две новых команды — "wait and attack" (атаковать с задержкой) и "probability change" (быть готовыми к новой команде).

Характеристики бойцов отныне разделены на две категории — атрибуты (сила, ловкость, ум, выносливость и пр.) и умения (снайперская стрельба, лечение). Первые прокачиваются "на ходу", прямо во время боя, а скорость их роста зависит от частоты использования той или иной позиции. Умения же можно заполучить, только пройдя специальный тренинг. Количество свободных "слотов" для умений у каждого юнита ограничено, поэтому перед каждым тренингом вам предстоит мучительный выбор в пользу того или иного скилла. И, самое главное, в Aftershock вновь появится база, точь-в-точь как в старом добром X-COM.

Шутки шутками, но ALTAR Interactive, похоже, не такая уж и безнадёжная контора, как казалось вначале. И, судя по всему, они всерьёз намерены возродить серию X-COM. Пусть не сразу, пусть с энной попытки, но рано или поздно у них это может получиться.

Звездное наследие

Жанр: Квест/RPG **Издатель:** Step Creative Group **Разработчик:** Step Creative Group **Похожесть:** Myst, Aura **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** 2005 года

Если вам кто-нибудь скажет, что в недрах одной из российских компаний — ремейк текстовой приключенческой игры (!), вышедшей в 1995 году на ZX-Spectrum (!!), вы, наверное, рассмеетесь ему в лицо. Ремейк? Текстовой приключенческой? Вышедшей в 1995 году на допотопном ZX-Spectrum? Да, да, да, и еще раз да — все это о "Звездном наследии". Надеемся, у вас был под рукой валидол?

Далекое будущее. Долгое время человечество вело войну с насекомоподобной расой таргонов, пока в конфликт не вмешалась третья сторона — артанги, которые подчинили себе и людей, и таргонов. Недовольные таким положением люди организуют подпольное сопротивление, в ряды которого вступает и главный герой. При выполнении очередного задания он попадает в руки артангцев, но, сумев бежать, уничтожает их корабли и приземляется на ближайшей планете. С этого момента как раз и начинается игра.

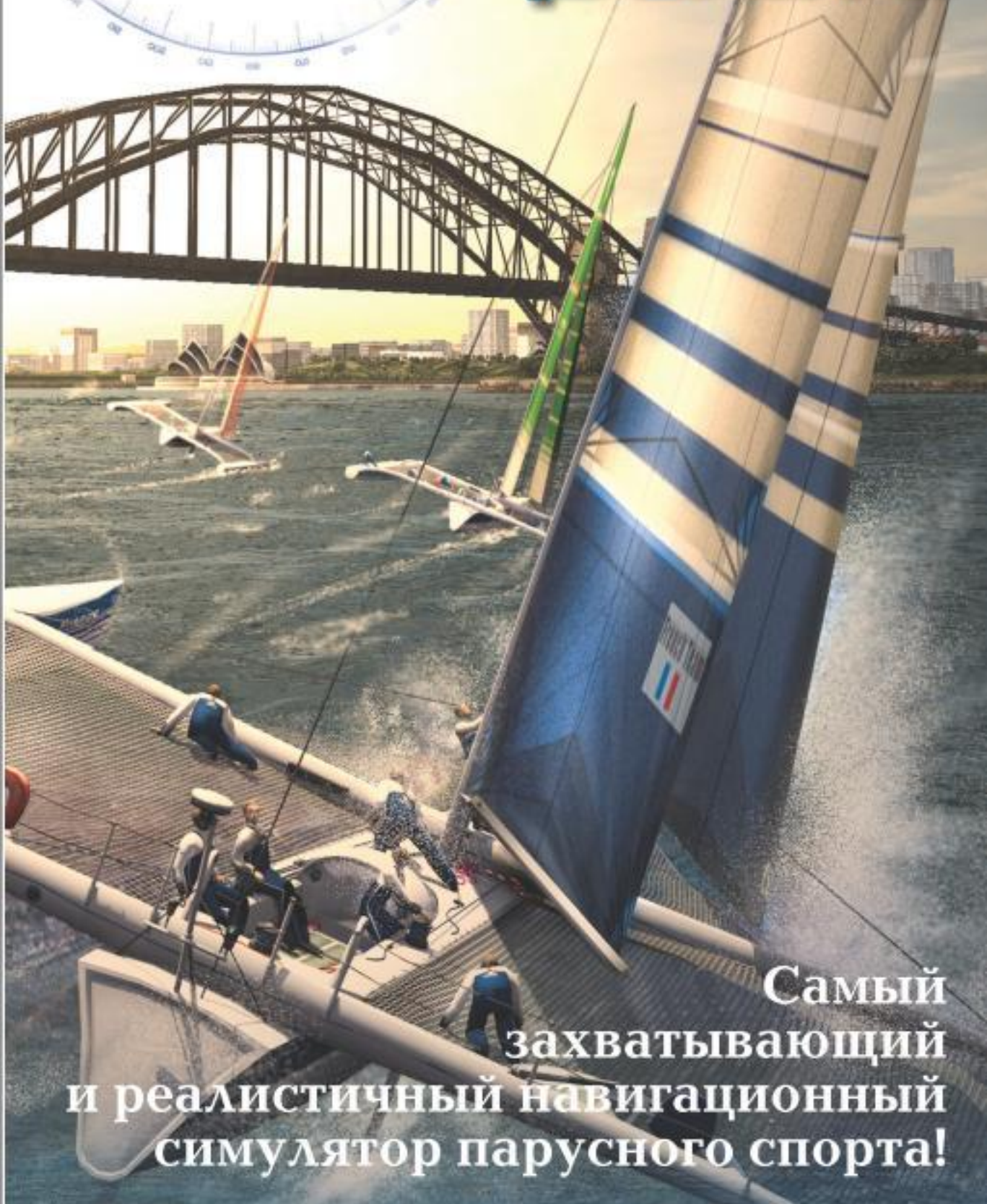
Сюжет "Звездного наследия" нелинеен (возможен даже переход на сторону врага), а на прохождение будут влиять множество факторов. В частности, смена дня и ночи. Например, пробежав по какой-нибудь тропинке днем, вы не встретите никого, ночью же на вас непременно нападут. Главгерой обладает рядом ролевых характеристик (выносливость, сила, опыт, здоровье), которые можно прокачивать; кроме того, ему необходимо периодически спать и питаться.

В игре используется вид от первого лица (как в Myst), а графика выполнена по традиционной схеме "трехмерные персонажи плюс заранее отрендеренные фоны". Насколько удачным окажется столь, гм, эксцентричный ремейк, мы узнаем только в следующем году.



Virtual Skipper 3

Парусная регата



В продаже
с ноября



«Красота...
Нет, скорее — КРАСОТИЩА!»
Страна Игр

© Nadeo, 2004. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

NADEO



МОСКВА НА КОЛЕСАХ



Андрей Александров

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: Бука ■ Разработчик: НВМ
■ Похожесть: Need for Speed: Underground, Midnight Club
■ Мультиплеер: Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2005 года

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=87

Начать рассказ о "подсевшей" на автомобильные колеса Москве стоит с... города Санкт-Петербурга. Именно здесь, неподалеку от улицы Шкапина (одностороннее движение, три полосы, на которых разместились одна сплошная урчащая пробка), находится компания НВМ. Последняя была основана в 2001 году и уже успела сотворить несколько проектов, самым известным из которых следует, наверное, считать экшен "МАРШ" (тот самый, что на движке LithTech). Вы удивитесь, но именно здесь уже больше года делают гоночную игру "Москва на колесах". Такая вот забавная несуразица.

Москва. Парадный въезд

"А это что за улица?" — неосторожно спрашиваю я. "Это не улица. Это вообще-то Арбат" — ведущий художник проекта Максим Луцкич смотрит на меня взглядом, которым в Москве таксисты смеривают заплутавших приезжих. Мы с Максимом сидим перед конструкцией из двух мониторов, на одном из которых крутится видеозапись прогулки по центру первопрестольной,

а на втором запущена рабочая версия "Москвы на колесах". Временами запись стопорится, чтобы продемонстрировать нам особо красивый кадр, к которому на втором "мониторе на колесах" тут же подбирается аналогичный вид из игры. Вот пресловутый Арбат. Вот здание Министерства иностранных дел. Вот Бородинский мост.

Получается у ленинградских игропролетариев, надо сказать, неплохо. Издательство "Бука" регулярно снабжает "НВМ" всеми необходимыми для работы материалами: картами, фотографиями, видеозаписями. Улицы виртуальной Москвы выходят очень похожими на свои реальные прототипы. Единственное отличие — в игре они все-таки намного "чище", на них нет такого количества рекламных плакатов, растяжек и прочей мишуры. Что, между прочим, только радует глаз.

На всю Москву, правда, у разработчиков пороха не хватило — в игре присутствует только центральная часть города, ограниченная Садовым кольцом и парочкой прилегающих с внешней стороны кварталов (что уже, мягко говоря,

немало). Дальше не пустят — дороги перегорожены, ремонтники сегодня явно выполняют годовой план. Внутри Садового кольца также нашлось место некоторым "упрощениям": согласно утверждению в недрах компании Генеральному плану реконструкции исторического центра Москвы из этого самого центра исчезли некоторые улицы, а часть зданий пришлось заменить типовыми постройками. Впрочем, это ни в коем случае не касается ярких и примечательных мест — их как раз воссоздают со всей строгостью. Так что облезлого барака на месте Кремля точно не будет. Не забыли разработчики и про оживление города — по улицам чинно раскатывают обладатели персональных авто, а по тротуарам ходят пешеходы. Все, разумеется, в соответствии с правилами настоящего дорожного движения: светофоры функционируют исправно, а автомобилисты разъезжают так, как их учили в автошколе. Впрочем, упрощения добрались и сюда: сотрудники компании переработали некоторые особо загруженные трафиком развязки так, чтобы каталось по ним легче.

Разумеется, этот центрально-московский рай живет отнюдь не ради утех разработчиков. Сюда планируется выпустить игрока — юного автомобилиста, счастливого обладателя такого знатного ведра с колесами, как ВАЗ-2101. Развлечений в Москве, понятное дело, много, особенно, если ты на колесах. Хочешь — просто катайся по городу, любуйся достопримечательностями, вникай в хитрости устройства транспортных развязок да "делай", стартуя со светофора, ведомые нерасторопным искусственным интеллектом "мерины". Все как в жизни. Правила можно нарушать, соседей по дороге — подрезать, пешеходов — давить, автокатастрофы — устраивать. На горизонте то и дело возникает местная ГИБДД, чьи сотрудники всегда готовы в ответ на нарушение сверкнуть мигалками, взвыть сиреной и организовать погоню. От назойливых служителей ДПС можно отделяться весьма жестко — вплоть до перегораживания улиц грузовиками.

Надоело вести праздную жизнь и устраивать дерби со стражами правопорядка? Отлично — карьера "бомбилы" всегда к вашим услугам.



- 1 Пара спойлеров, антикрыло, декоративные накладки — и вот уже ВАЗ-2101 превращается во вполне себе симпатичный автомобиль.
- 2 В текущей версии игры пока существуют исключительно отечественные авто. Из-за этого скриншоты разом напоминают "Берегись автомобиля" и еще целый ряд советских авто-нетленок.
- 3 Некоторые гонки обязательно будут проходить по узким московским улочкам.



Пешеходов, желающих обменять кровные рубли на возможность с ветерком домчаться до места назначения, на столичных улицах имеется в достатке. Некоторые, правда, капризны и требуют доставки своего ценного организма в предельно короткие сроки — здесь как раз не обойтись без знания города и всех его потайных тропинок. Тем более что платят такие клиенты намного больше.

К частному извозу вплотную примыкает и небольшая сюжетная кампания. Ничего особо навороченного — ряд миссий по доставке людей и грузов, с постепенно усложняющимися условиями.

Москва. Подворотни

Не нравятся все вышеозначенные варианты? Хочется адреналину? Будет в "Москве на колесах" и он. В один прекрасный момент игрок, прокатив с ветерком очередного клиента, помимо денег получит в благодарность приглашение на тузовку стрит-рейсеров. Так начнется его гоночная карьера.

Состязания, которые назло ГИБДД проводят на московских улицах доморощенные гонщики, весьма разнообразны. Впрочем, большинство их разновидностей не явятся откровением для поклонников **Need for Speed: Underground**.

Первым в списке идет драг-рейс — соревнования на скорость по прямой. Далее — несколько видов гонок по городским улицам. Их основная отличительная особенность заключается в том, что здесь игроку предоставляется практически полная свобода в выборе маршрута. Так, например, в одном из заездов на карте будет раскидано несколько контрольных точек. Кубок, шампанское и внимание фигуристых барышень заслужит тот из участников, который первым посетит все точки. При этом порядок проезда по ним и маршрут, по которому будет двигаться игрок, не фиксированы. То есть получается, что для победы в подобных гонках не достаточно обладать быстрой машиной и уметь хорошо ей управлять — знание города важно не меньше.

Еще один интересный режим — гонки по Садовому кольцу. Ничего сверхсложного — стартуем и пилим по кругу, маневрируя в трафике. Кроме того, разработчики подумывают еще и о том, чтобы внедрить в игру заезды на джипах — ведь благодаря отечественным дорожно-эксплуатационным службам даже в центре самого крупного российского города остались еще замечательные места, по которым можно передвигаться только на авто повышенной проходимости. А еще лучше — на танке.

За победы в гонках игрок будет получать, пожалуй, главную для него награду — возможность сменить автомобиль на новый, более мощный. Всего в "Москве на колесах" запланировано порядка 20-30 драндулетов, большинство которых не понаслышке знакомо нашим гражданам. Так, отечественный производитель представлен в основном продукцией Волжского и Горьковского автозаводов: тут вам и вышеупомянутое "копье", и "зубило" ВАЗ-2108, и "баржа" ГАЗ-24, и даже "Газель", добавленная, правда, исключительно для разнообразия уличного трафика. Ассортимент "иностранцев" куда шире — начиная с маленького Opel Tigra и заканчивая чемоданоподобным Hummer H2. При этом большинство авто в игре будут представлены сразу в двух вариантах — обычном и тюнингованном, причем последний отличается как более агрессивным внешним видом, так и куда лучшими характеристиками. Нашлось в гараже место и приколам разработчиков. Так, например, одним из самых ценных приобретений в игре будет "Запорожец деда Макара" — легендарный "горбатый", в который добрый дедушка впихнул найденный в болоте сверхмощный движок от фашистского "мес-

сершмитта". После сей метаморфозы сельское авточудо совершенно разучилось поворачивать, но зато с места рвет так, что в драг-рейсе скисают даже самые именитые иномарки.

Справедливости ради следует отметить, что в игре почти все вышеперечисленные авто будут выступать инкогнито, не засвечивая собственные имена — на лицензирование вышеуказанных моделей нужен более чем внушительный бюджет. Так что придется полистать подшивку "За рулем", чтобы точно знать, что за тачка у твоего соперника.

В отличие от **Need for Speed: Underground** местные авто щеголяют весьма правдоподобной физикой, которая хоть и не дотягивает до "серьезных" автосимов, но и до уровня песочницы не опускается. Кроме того, "железо" здесь очень чувствительно к столкновениям и после нескольких серьезных инцидентов начинает требовать капремонта. На последний как раз и придется тратить заработанные извозом денежки.

■ ■ ■

Судить о графике "Москвы на колесах" пока рановато — движок все еще находится в разработке, обрастая все новыми и новыми возможностями. Впрочем, Москва у "НВМ" получается красивая и достоверная. И можно смело предположить, что именно благодаря этому обстоятельству у игры появится немало поклонников — ведь проектов, предлагающих покатайтесь по одному из самых красивых городов России, пока еще не было. ■



Куда завтра?

К сожалению, из-за отсутствия у бюджета "Москвы на колесах" резиновых свойств, очень многие интересные задумки разработчикам пришлось отложить "на потом". Так, за бортом, например, осталась возможность самостоятельного тюнинга автомобиля. Впрочем, уже сейчас решено, что проект будет развиваться и обяза-

тельно обзаведется дополнениями. Выбрана и линия развития: разработчикам очень понравилось воссоздавать город, и они надеются, что в новых версиях игры одной Москвой дело не ограничится. Так что, возможно, уже совсем скоро сотрудники "НВМ" будут работать над каким-нибудь "Владивостоком (или Орлом) на колесах".

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возможно, "Москва на колесах" и не окажется ультрасовременным революционным проектом. Но за тщательно смоделированную столицу мы уже сейчас готовы простить ей если не все, то очень многое.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

Михаил "Ulukai" Коршунов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action/RPG ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Stormfront Studios ■ Похожесть: Lord of the Rings: Return of the King ■ Мультиплеер: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

Декабрь 2004 года

www.atari.com/demonstone

Жанр слэшеров переживает второе рождение: один за другим на PC приходят феноменально красивые и жестокие игры, о существовании которых со времен **Blade of Darkness** игроки уже успели позабыть. **Lord of the Rings: Return of the King**, **Prince of Persia: Sands of Time**... Все прогрессивные люди планеты, побросав привычные шотганы и рейлганы, учатся правильно раскручивать над головой двуручные металлоизделия и одним ударом перерубать ноги трем оркам одновременно. Появление очередного проекта в жанре меча и топора, да еще и с именитой лицензией в кармане, было легко предсказать. **Forgotten Realms**? Почему бы и нет. Именно под сенью легендарного фэнтезийного бренда (по обыкновению — в обнимку с **Wizards of the Coast**) и готовится к релизу этой осенью экшен/РПГ **Forgotten Realms: Demon Stone**. Проект уникален уже тем, что является первым слэшером во вселенной, которая до недавнего времени покровительствовала исключительно жанру RPG. О том, чего стоит (а чего не стоит) ждать от **Demon Stone**, — ниже по курсу!

“Догнать! Схватить!! Заточить!!!”

Чего точно не стоит ждать, так это еще-одного-одноклеточного-слэшера. Ответственная за консольный хит **Lord of the Rings: The Two Towers** **Stormfront Studios** планирует как минимум повторить свой успех. Взять хотя бы сюжет. На первый взгляд все соответствует нормам и требованиям ГОСТа: тройка Отважных и Мужественных Героев отправляется в Эпический (отставить зевки!) поход, чтобы спасти мир от двух демонов, одержимых желанием уничтожить все живое (а заодно и друг друга) на своем пути. Однако детальное исследование показало, что наши brave парни сами выпустили на свободу адских тварей, случайно расколов бесценный кристалл (собственно **demon stone**), тысячами таивший в себе монстров! Делать нечего, сами кашу заварили — сами ее и расхлебывайте. Ложки, точнее топоры и посохи, в руки. Чтобы вернуть статус-кво, незадачливым героям предстоит сделать несколько простых шагов: а) найти новый шайтан-камень (да-

леко); б) разыскать скрывшихся в неизвестном направлении монстров (опасно); в) попросить демонов постоять смирно пару секунд, пока их не всосет обратно в кристалл (нереально). В качестве доступных персонажей нам предлагают целых трех героев. Весь вечер на сцене, прошу любить и жаловать: Раннек (Rannek) — могучий воин, единственный выживший после опустошительного набега троллей на его город и одержимый жаждой мести; Иллиус (Illius) — чародей, единственный наследник древнего воинского рода, выбравший путь магии вопреки семейной традиции и ставший изгнанником поневоле; Жай (Zhai) — обаятельная полукровка, дитя запретной любви лесного эльфа и дроу, с детства привыкшая к недоверию и подозрительности окружающих и выросшая циничной и безжалостной убийцей. В противоположном углу ринга, в красных трусах, находится милашка Йгорл, Лорд Слаадов (Ygorl the Slaad Lord), и его любимый враг Серека, Принцесса Гити-янки (Sereka the Githyanki Princess), в окружении полчищ своего верного бестиария. Стороны нетерпели-

во переминаются на месте, звенят шанцевым инструментом и обмениваются нецензурными любезностями. Помимо этих одиозных личностей игроку предстоит встретиться с именитым магом Кельбе-ном “Черным посохом” Арунсуном (Khelben “Blackstaff” Arunsun), легендарным изгнанником Мензобер-ранзана, Дрицтом До’Урденем (Drizzt Do’Urden), а также другими VIP-персонами **Forgotten Realms**. К разработке **Demon Stone**, кстати, привлечен не кто-нибудь, а сам А. Сальваторе, прославленный автор многочисленных романов и рассказов во вселенной **Forgotten Realms**. Он самолично пишет сюжетную линию для игры, а также увлеченно занимается проработкой персонажей игры.

Убить Питера Джексона

Главный акцент разработчики делают на динамизме и максимальной кинематографичности действия, с первых же минут игры бросая игрока в пекло масштабной битвы между враждующими орочьими кланами. Мрачные подземелья Андердарка, разрушен-



- 1 Драконы всегда очень тяжело переживают похмелье.
- 2 Не волнуйтесь, “египетская тематика” в **Demon Stone** присутствует согласно духу и букве оригинальной вселенной.
- 3 Недостатки графики **Stormfront**, очевидно, планируют искупать слепящими спецэффектами.
- 4 За такие ракурсы мы, в общем-то, и любим консольные слэшеры.



ные замки, заснеженные леса Ваасы (Vaasa) и Дамары (Damara), влажные джунгли Чулта, живописные эльфийские деревни — десять огромных локаций, разбросанных по всему Фэйруну, ждут нас с вами. Обещается также высокая интерактивность уровней, заботливо снабженных бесхозными катапультами, опасно тонкими веревками на мосту и скользкими уступами над пропастями.

Визуально игра выглядит, скажем так, неплохо. Для консольного проекта. То есть владельцы PC могут запросто спутать Demon Stone с альфа-версией Die by the Sword. Дело в том, что Stormfront Studios, в традиционной для консольных разработчиков манере, использует модифицированную версию движка Lord of the Rings: The Two Towers. Который, если кто запомнил, 2002 года рождения. В результате во многих сценах игры на свет вылезают подслеповатые текстуры, кособокие модели и рыхлые полигоны, в один голос плачущие игроку об отсутствии анизотропной фильтрации, бамп-мэппинга и прочих плодах НТР. Конечно, главные герои, как им и полагается, выглядят вполне прилично, щеголяя скрупулезной детализацией одеяний (например, прикупленный в меню стильный ледяной меч сразу появляется в руках Раннека), шикар-

ной анимацией и сочными спецэффектами. Даже камера ведет себя на редкость примерно, отчасти компенсируя недостатки визуального ряда драматичными и эффектными ракурсами. Однако декорации и многочисленное монстровье заставляют всерьез задуматься о судьбе Demon Stone...

Система управления во многом традиционна: у каждого персонажа есть легкий и сильный удары плюс пинок в морду лица (для самых настырных). Индивидуальные комбо, блоки и метание остро заточенных орудий труда и обороны прилагаются. Особый интерес в этом плане вызывает групповой суперудар, в котором одновременно участвуют все три персонажа. Здесь же — возможность позвать на помощь любого из соратников. Причем исполнение классических музыкальных произведений на клавиатуре для этого совершенно не обязательно — разработчики обещают, что вполне хватит имеющихся четырех курсорных клавиш. Однако главной изюминкой Demon Stone, придающей геймплею своеобразный тактический подтекст, является возможность переключения между персонажами на лету, оперативно подстраиваясь под ход боя. В качестве примера можно привести схватку с группой огров. Сначала в битву, ведомый игро-



ком, на полном ходу врезается Раннек, брутально разделяя оцепеневших монстров на аккуратные порции бефстроганова. Затем инициатива переходит к Иллиусу, который незамедлительно открывает по суевающимся тварям огонь прицельными файрболлами. После этого из теней, незримая для остального мира, выскальзывает Жай и мастерскими бэкстабами добивает уцелевших. Почувствуй себя Питером Джексоном!

По окончании каждого уровня игра ненадолго приоткрывает окно в мир РПГ. При помощи красивого меню нам позволяют приобрести для персонажей новые способности или повысить их навыки, а также сменить наличное оружие (для самых маленьких предусмотрена опция автопокупки). Разумеется, все эти удовольствия выдаются не за красивые глаза, а за набранные в ходе игры очки опыта и золото, которое вываливается из поверженных врагов. Учитывая, что максимальным уровнем в игре является пятнадцатый (причем раскатать до упора всех персонажей за одно прохождение игры не получится), а магазин, по словам разработчиков, до отказа забит тысячами вещей, можно смело накидывать игре 10-15 дополнительных часов игрового времени...

Особо стоит отметить озвучку, в которой засветились звезда сериала **Star Trek** Патрик Стюарт (капитан Ж.-Л. Пикард), голосом которого заговорит Кельбен, и Майкл Кларк Дункан (снявшийся в "Зеленой миле"), озвучивший Йгорла. Это, безусловно, сыграет немаловажную роль в геймплее, ибо герои, продвигаясь по игре, будут часто комментировать происходящее и переговариваться друг с другом, причем их реплики будут напрямую зависеть от того, кем вы управляете в конкретный момент. По словам разработчиков, за одно прохождение игры вы услышите от силы треть всех возможных реплик и фраз. Если же принять во внимание тот факт, что именно через диалоги будут раскрываться характеры и личности героев, то да, мы говорим о дополнительном стимуле к повторным прохождениям игры.

■ ■ ■

Как видно, Demon Stone обещает стать весьма интересным проектом, а отнюдь не тупой мясорубкой с насмех прикрученной к чугунному лбу табличкой "Forgotten Realms®". И хотя еще неясно, как скажутся на дальнейшей судьбе игры консольная графика и полное отсутствие мультиплеера, противостояние между двумя фэнтезийными вселенными — Forgotten Realms и Lord of the Rings — явно набирает обороты. Разработчики не отрицают значительного влияния опыта Lord of the Rings: The Two Towers на Demon Stone, а значит, остается только один вопрос: Средиземье или Фэйрун? Время покажет. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пожалуй, Demon Stone вряд ли привлечет внимание хардкорных RPG-фанатов, но любителей экшена — безусловно. Быстрая графика, море спецэффектов, харизматичные герои и ненавязчивые ролевые элементы — что еще нужно человеку для счастья?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

ADVENT RISING



Куприянов Станислав

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/Adventure ■ Издатель: Majesco ■ Разработчик: GlyphX ■ Похожесть: Halo, Giants: Citizen Cabuto ■ Мультиплеер: Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА

Зима-осень 2005 года

www.adventtrilogy.com

Вот уже на протяжении многих лет писатели-фантасты с неизменным упорством пророчат нам несчастливое будущее. Всевозможные природные катаклизмы, исчезновение человечества в результате ядерной войны, нашествие пришельцев, восстание роботов... Набившее оскомину предвестие апокалипсиса смотрит на нас со страниц книг, взирает с афиш кинотеатров и экранов мониторов. Далекая галактика, инопланетяне, угроза уничтожения последних людей, герой с недюжинными способностями, спасающий мир — казалось бы, весь набор штампов, символ творческой импотенции сценаристов, в Advent Rising на месте.

Но все не так просто, как кажется на первый взгляд.

В далекой-далекой галактике...

Скользим взглядом по пресс-релизу: intergalactic action-adventure, вид от третьего лица... Как будто бы ничего особенного, но тут становятся заметны две детали, привлекающие внимание.

Для начинающего разработчика студия **GlyphX** (обязательно см. на-

шу заметку!) подошла к делу крайне основательно. Во-первых, для написания сюжета своей новой игры компания пригласила известного в узких кругах писателя по имени Орсон Скотт Кард (Orson Scott Card), творящего в жанре научной фантастики. Хотя его имя вы, скорее всего, никогда не слышали, он является лауреатом нескольких премий. Во-вторых, чтобы не тратить время на разработку собственного движка, GlyphX лицензировала последние версии Unreal и Karma Engine. Отличительной особенностью последнего, напомним, являются гуттаперчевые модели, после смерти оседающие в самых необычных и многозначительных позах, — его работу вы могли наблюдать, скажем, в Raven Shield.

Сюжетная система координат, которую пытается навязать нам GlyphX, выглядит не то чтобы очень свежо. Оказывается, мифы всех рас, населяющих нашу необъятную вселенную, имеют один общий момент, а именно: когда-нибудь появится Человек, который станет Героем и освободит мир от гнета поработителей. Межгалактические захватчики, некие Seekers, прознав

о пророчестве, решают вырвать с корнями любое напоминание о человеческой цивилизации и под личиной миролюбивых исследователей начинают бороздить космос в поисках людских поселений. Нам предстоит взять на себя роль некоего Гидеона Уифа (Gideon Wieth), жителя последней человеческой колонии, который внезапно открывает в себе Силу (не волнуйтесь, "Звездные войны" тут совершенно не при чем). Именно ему предстоит спасти человечество на протяжении всех трех частей Advent Rising.

Вы не ослышались. С самого начала проект задумывался именно как трилогия — авторы специально акцентируют на этом моменте внимание, клятвенно обещая избежать ошибок, которые погубили "Матрицу".

Не изволите ли коктейля?

Несмотря на то, что GlyphX взяли на вооружение Unreal Engine, некоторые из обнародованных скриншотов выглядят довольно неоднозначно. И если открытые пространства смотрятся более-менее приемлемо, то за-

крытые помещения отчаянно страдают от недодачи полигонов, а грязные и небрежно натянутые текстуры наводят на невеселые мысли. Снова виноват Xbox? Сомневаемся.

Впрочем, за графику волноваться еще рано — во-первых, бывшие заслуги GlyphX в области дизайна и анимации все-таки внушают надежду, а во-вторых, до релиза все может успеть измениться, и не один раз.

С куда большей гордостью разработчики рассказывают о физике, которая присутствует в игре отнюдь не для галочки. Используя необычные умения главного героя, мы сможем кидаться в супостатов камнями, выхватывать у них из рук оружие, поднимать назойливых врагов в воздух и швырять оземь. Здесь же — заветная возможность разрушения всего и вся, сооружение укрытий из подручных средств. Свобода действия в полный рост.

Вместе с тем, игра демонстрирует некоторые зачатки RPG. Модель развития персонажа будет напоминать, не поверите, **Morrowind** — повышаются только



- 1 Познакомьтесь: спаситель человечества Gideon Wieth собственной персоной.
- 2 Сэм Фишер при виде таких скриншотов нервно икает.
- 3 Если это — взаврадашный скриншот из игры, то мы снимаем склоняем перед разработчиками шляпу. колено.
- 4 Явно не доложили полигонов и забыли оттекстурировать модель. Ох, не к добру эта мультиплатформенность...
- 5 Горячий привет HALO прилагается.

Мастер-класс

Последнее время в нашей с вами любимой индустрии можно отметить любопытнейшую тенденцию — миграцию компаний из сферы производства трехмерной графики в стан разработчиков. Уставшие штамповать под нужды той или иной конторы графику/движки/видеоуролики, студии внезапно решают сами перекавалифицироваться в демиургов и пробуют свои силы в создании игровых вселенных. За примерами далеко ходить не нужно — звездные мальчики из **CryTek** еще недавно выпекали тесты для видеокарт. Теперь же к числу перебежчиков можно отнести и компанию **GlyphX**. Ее имя вам, скорее всего, ничего не скажет. А зря: именно они рисовали видеоуролики к **Diablo 2**, **SoulReaver** и еще доброту десятку не менее известных игр. Они же делали к ним анимацию, а также рисовали по заказам издателей обои. **Unreal Tournament 2003**, **Vampire: The Masquerade**, **SIN**, **BloodRayne**

и многие другие проекты были украшены артами художников **GlyphX**. Результаты работы этих виртуозов с 10-летним стажем (!) вы не раз видели на нашем CD/DVD в разделе "обоев".

Как признаются сами разработчики, новейшая модель **Unreal Engine** досталась им именно благодаря знакомству с **Eric** со времен работ над **UT2003** и **Unreal 2**. Выбор издателя тоже не случаен: **BloodRayne**, над которым работали в **GlyphX**, издавала как раз **Majesco**.

Так что называть эту студию "зелеными" новичками язык, честно говоря, не поворачивается. Их художественному опыту позавидуют иные мэтры. А вот как у **GlyphX** обстоят дела с гейм-дизайнерами, сценаристами и программистами, мы узнаем лишь в первом квартале 2005 года. Именно на это время запланирован релиз первой части **Advent Rising**.



Unreal Tournament 2003



BloodRayne



SIN



Vampire: The Masquerade



Unreal 2

те навыки, которыми вы пользуетесь. Много прыгаете? Что ж, получите прибавку к высоте прыжка. Не выпускаете из рук огнестрельное оружие? Распишитесь и получите повышение точности стрельбы. Но, поскольку перед нами все-таки action/adventure, ожидать серьезной ролевой системы не приходится.

Вообще, **Advent Rising** напоминает эдакий жанровый коктейль — прокачка персонажа, элементы файтинга, марш-броски с использованием транспорта (да-да, это тоже обещается) и перестрелки в slo-mo (!) давно не встречались вместе в рамках одной и той же игры.

В итоге **Advent Rising** выглядит проектом многообещающим и перспективным. Да, формально **GlyphX** — новички. Но вспомните **CryTek** и их, мягко говоря, роскошный дебют — **Far Cry**. Плюс у наших сегодняшних героев отменный художественный вкус и опыт. Более того, они ставят на кинематографичность действия, а проголливудское кино сейчас в моде. Так что **Advent Rising** практически со всех сторон игра крайне любопытная. Что у **GlyphX** выйдет в итоге, выяснится лишь в первом квартале 2005 года. Мы, как всегда, держим руку на пульсе. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Крайне неоднозначная и амбициозная попытка изготовить игру, смешивая самые разнообразные ингредиенты. Что получится у разработчиков, которые всю сознательную жизнь рисовали арты для первостатейных блокбастеров, мы узнаем лишь в 2005 году. Но ждать, определенно, стоит.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ЖАНР

Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Groove Games

РАЗРАБОТЧИК

Digital Extremes

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Game Factory Interactive

Руссобит-М

ПОХОЖЕСТЬ

Half-Life

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

2005 год

www.pariahgame.com

Pariah — главная темная лошадка в грядущем шутерном урожае. В то время как большинство разработчиков стучат себя пяткой в грудь, щеголяют на публике сфабрикованными скриншотами и заручаются поддержкой именитых издателей, **Digital Extremes** с трудом успевают обновлять официальный сайт игры — работают. Ситуация, вообще говоря, более чем странная — золотые мальчики, авторы линейки **Unreal Tournament**, неожиданно подписывают соглашение с издателем далеко не первого эшелона и объявляют о начале разработки собственного сюжетного шутера. Единственное, что роднит **Pariah** с **Unreal** — общий движок, который **Digital Extremes** самолично лакируют уже который год. Со стороны все это похоже на большую и толстую, гм, фигу, которую разработчики демонстративно вытягивают всему цивилизованному игросообществу. Хотели **Unreal Tournament 2005**? Как бы не так. За судьбу нежно любимого народом **UT** можно не волноваться — наши внуки будут гонять в его свежую редакцию, не сомневайтесь. А вот что вытворяют **Digital Extremes**, до сегодняшнего дня было решительно непонятно. Мы собрали для вас всю имеющуюся о проекте информацию, связались с Джеймсом

Шмальцем, директором студии, и имеем сообщить следующее: сегодня проект выглядит как сочный, лоснящийся блокбастер. Все подробности — ниже по течению.

Город-сад

Итак, **Pariah** — это классический story-driven shooter. То есть игра, морским узлом привязанная к собственному сюжету. Последний рассказывает нам удивительную историю о докторе Джеке Мейсоне, который сопровождает некую гражданку Карину на Землю. Наша родная планета (дело происходит в мрачном и непременно далеком будущем), впрочем, давно превратилась в одну большую тюрьму, куда девушку надлежит заключить. Ситуация, разумеется, выходит из-под контроля — корабль с нашими героями благополучно терпит крушение. Хорошие новости заключаются в том, что Карина и Джек выживают. Плохие — у Джека есть 16 часов, прежде чем орбитальный спутник одним махом сотрет с лица Земли всю разумную и неразумную жизнь, включая тараканов и инфузорий-туфелек. Остановить все это, разумеется, предстоит нам с вами.

“Игромания” ([И]): Джеймс, здравствуйте! Во-первых, разрешите выказать вам персо-

PARIAH

Олег Ставицкий



У Джеймса Шмальца, директора Digital Extremes, жизнь явно удалась.

нальный, как говорят на Западе, respect — мы тут все в “Игромании” сражены в самое сердце вашей самоотверженностью. А теперь — к делу. Нас очень интересует сюжет **Pariah**. Насколько мы поняли, ему уделяется пристальное внимание. Скажите, как такая сложная история будет рассказана игроку? Нас ждут log-файлы, как в недавнем **DOOM 3**? Диалоги? Заставки?

Джеймс Шмальц ([ДШ]): Привет, “Игромания”! Спасибо за теплые слова, но никакой самоотверженности тут нет — мы уже давно хотели сбросить с себя **Unreal**-оковы (посмотрим, как у вас это получится — прим. ехидной редакции).

Что касается сюжета, то над ним работает сразу 4 (четыре!) сценариста плюс, конечно, вся команда. Двое авторов — наши собственные сотрудники, а еще двое — приглашенные люди. Последние, кстати, только что закончили сценарий для одного фильма. Что

касается истории, то она будет раскрываться классическим образом — через заставки и диалоги.

Что до геймплея — **Pariah** выглядит многообещающе. Рекламный ролик, который **Digital Extremes** крутили во время майской **E3** на своем стенде, демонстрировал свирепый проголливудский экшен. Огромный джип перелетал через главгероя и приземлялся на землю согласно всем законам физики. Сочные взрывы отбрасывали врагов в стороны, после чего те складывались по всем ragdoll-правилам. Однако у **Digital Extremes** спрятано еще несколько козырей в кармане.

[И]: Хорошо, а как у вас обстоят дела с геймплеем? Чем собираетесь заманивать пресыщенного разномастными экшенами игрока? Чем, грубо говоря, **Pariah** выделяется из грядущего урожая сюжетных шутеров 2005 года?

[ДШ]: О, с этим у нас нет проблем! Во-первых — и это самое главное — в **Pariah** балом правит тактика, а не бездумный экшен (и это говорит нам автор **Unreal Tournament**! — прим. редакции). Вы постоянно будете думать, как подойти к врагу. Выйти из-за угла, растопырив все имеющееся у вас оружие, — далеко не всегда хороший способ выиграть. Мы хотим, чтобы вы скрупулезно изучали сильные и слабые стороны каждого соперника. А когда они собираются в смешанные группы — на экране начинается такая свистопляска... Плюс ко всему, у нас есть отличный **UT-AI**, который мы успешно “заточили” под пользовательскую кампанию. На-





ши противники ведут себя как настоящие, живые люди.

Помимо заигрывания с тактическими экшенами, Pariah даст нам возможность порулить различными средствами передвижения. Так, на официальном сайте уже сейчас красуется трехколесный джип WASP, над верхним колесом которого расположена внушительного вида пушка.

[И]: Насколько мы знаем, в Pariah можно будет самолично порулить различными средствами перемещения. То есть мы можем рассчитывать на экшен в духе HALO? Кстати, какие еще машины, кроме WASP, ждут нас в игре?

[ДШ]: Конечно, мы добавили в Pariah щепотку HALO. Тем не менее наша игра по-своему уникальна — не забывайте об этом! Я, к сожалению, не могу сейчас говорить более конкретно, но будьте готовы — у нас планируется серьезный автопарк. Одноместные, двухместные, многоместные машины — все они будут в игре. Более того, мы используем их не только в мультиплеере, но и в одиночной кампании! Намекну, кстати, что кроме колесных автомобилей, вас ждут агрегаты на воздушной подушке...

Некоторые уровни Pariah нам придется целиком и полностью преодолевать за штурвалом или рулем. Гейм-дизайнеры Digital Extremes выжимают из своих находок все до последней капли (вы, надеюсь, помните, что в Unreal Tournament 2004 также была всевозможная техника?).

Второй козырь-в-рукаве — это апгрейды оружия. Каждое орудие смертоубийства в Pariah подвер-

жено всевозможным изменениям. По ходу пьесы Джек будет собирать некие энергетические ядра, которые и будут расходоваться на улучшение того или иного оружия. Конечно, это не повод хвататься за сердце, звонить в колокола и кричать о жанровой революции, но Pariah определенно будет ярким и разнообразным экшеном. В один момент вы рулите трехколесным джипом, в другой — задумчиво прикручиваете апгрейд к своей пушке, а в третьей — грызете карандаш, размышляя, с какой стороны подступить к вражеской базе. Все это, заметим, в антураже вылизанного до зеркального блеска движка Unreal Tournament и под аккомпанемент последней редакции Havok. Недурно, согласитесь?

[И]: Хорошо, Джеймс, а как у вас там дела с арсеналом? Какие, извините, пушки будут в Pariah? Реалистичные? sci-fi?

[ДШ]: Assault Rifle, Rocket Launcher, Grenade Launcher — все ваши любимые агрегаты в Pariah будут, не волнуйтесь. Люди привыкли к ним, и лишать игрока его любимого Rocket Launcher — это как-то не по-джентельменски. Другой вопрос, что практически все они будут подвержены апгрейдам. То есть представьте — у вас в руках вроде бы все та же "базука", но — с принципиальными изменениями. Чем дальше — тем сложнее будет заполучить эти самые апгрейды. Но поверьте мне, нет ничего веселее, чем полностью прокачанный ствол в Pariah!

Плюс, конечно, в нашем арсенале есть несколько уникальных позиций, но о них пока — ни слова.



Неформальности

Визуально Pariah выглядит, что и говорить, роскошно. Сочные взрывы, физика, пиротехника, модели — все при ней. Groove Games (в чьем активе значится недоигра **Marine Sharpshooter** и целый ворох ей подобных), должно быть, исполняют ритуальный танец вокруг Digital Extremes. Pariah — их билет в мир больших и дорогих игр. Совсем другая лига.

[И]: Поведайте нам, Джеймс, как у вас дела с движком? Мы, конечно, знаем, что вы работаете на последней версии UT 2004, но нас интересует — какие изменения были внесены в него ради Pariah?

[ДШ]: Ооо... Поверьте, если я начну перечислять все изменения, ваши читатели закончат чтение статьи на рассвете. Мы работаем над движком, и работаем много. Bump-mapping, новые эффекты воды, свежая редакция Havok, синхронизация губ... Плюс, конечно, идет работа по оптимизации. Список можно продолжать, пока у вас в глазах не потемнеет...

[И]: Верим! И все-таки не можем удержаться от последнего вопроса. Pariah — ваш первый не-Unreal-проект. Скажите, как вы ощущаете себя, ступив на

незнакомую территорию?

[ДШ]: Если вам нужен короткий ответ, то вот он — замечательно! Мы чувствуем себя просто замечательно. Pariah — это роскошный, полновесный FPS. В ней есть отменный сюжет, есть роскошный геймплей, есть, наконец, свои персональные особенности (я говорю о нашей "фишке" с оружием, которое можно апгрейдить). Мы абсолютно не боимся — Pariah совершенно точно будет тепло встречена игроками.

[И]: Рады за вас Джеймс! Удачи вам и всей команде!

[ДШ]: Спасибо, вам также!



У Pariah действительно есть все шансы "выстрелить". К моменту релиза весь цивилизованный мир как раз отыграет в **Half-Life 2** и будет отчаянно искать, чем утолить свой шутерный голод. Проект Digital Extremes выйдет именно в этот момент. У Groove Games подписались настоящие профессионалы — опытная команда, проверенная технология, голливудский сюжет. Pariah — помяните наше слово — будет отменной игрой. Так что отбросьте сомнения и смело вносите проект в список ожидаемых экшенов 2005 года. Там ему самое место. ■

- 1 Видите щедро разбрызганную на стене кровь? Pariah явно метит в R-рейтинг.
- 2 Будем надеяться, что стелсу в Pariah не место.
- 3 Новые методы борьбы с вирусными эпидемиями вызывают у нас некоторые сомнения...
- 4 Движок Pariah, разумеется, умеет заигрывать с пострендерными эффектами.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Digital Extremes, авторы орденосной мясорубки под названием Unreal Tournament, делают свой собственный сюжетный экшен на движке UT 2004. Четыре сценариста, проверенная временем команда, голливудский задел и возможность управлять техникой. Что вам еще нужно для счастья?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

75%

В нашем "Центре внимания" сегодня дебютируют два, как выражаются на западе, "спящих хита". Вот, скажем, **BioShock**, идейный наследник любимой всеми интеллектуалами action/horror/RPG-серии **System Shock**. Заигрывание с генетическими экспериментами, инъекции переработанного ДНК, липкий хоррор в стенах лаборатории времен Второй мировой. Согласитесь, это не похоже на описание очередного блокбастера, за которым вы выстроитесь в очередь к Рождеству? Но, во-первых, **BioShock** делают не кто-нибудь, а **Irrational Games**, авторы роскошной **Freedom Force**. Во-вторых, в команду **Irrational** влились люди, создавшие в свое время **Thief**. Наконец, в-третьих, **BioShock** создается на отменном движке **Tribes: Vengeance**. Ну и не будем забывать о том, что **System Shock 2** в свое время лишила сна всех любителей **Half-Life**. Этого уже вполне достаточно, чтобы игра

вышла натуральным хитом. Но у нас, что называется, полные карманы подробностей — они ждут вас в соответствующем материале братьев Москвитиных.

Imperial Glory — вторая после **Praetorians** попытка **Pyro Studios** вырваться за пределы порочного круга **Commandos**. Памятуя о том, что "Преторианцы" вышли, гм, просто хорошей игрой, мы не стали записывать **Imperial Glory** в блокбастеры. Но не тут-то было! В октябре Руго посетили Москву и самолично продемонстрировали нам игру. Вернувшийся с презентации Игорь Варнавский хватал ртом воздух, размахивал руками и бормотал что-то про потрясающие сражения. Расшифровав его восторженную сумятицу, мы пришли к выводу, что **Imperial Glory** — потенциальный хит. Подробности — в обстоятельной статье за авторством, разумеется, Игоря. Как всегда, самые сочные подробности на четырех следующих страницах. Внимайте!

Олег Ставицкий, редактор

BioShock

Егор и Олег Москвитины

Жанр: Action/RPG ■ Разработчик: Irrational Games ■ Издатель: Не объявлен ■ Похожесть: System Shock 1, 2, Deus Ex ■ Мультиплеер: Не объявлен ■ Дата выхода: Не объявлена ■ Сайт игры: www.irrationalgames.com

Каждая сфера индустрии развлечений имеет своих пионеров. В числе последних была неоднократно замечена **Looking Glass Studios**. В очумелых ручках ее сотрудников спорилось буквально все — от стелс-экшена **Thief** до примечательных летных симуляторов. Выпускаемые игры неминуемо попадали в разряд статусных продуктов, а критики пели псалмы их неизменно высокому качеству и глубине. И тем не менее, по мнению многих (и нас в том числе), лучший бриллиант из сокровищницы **Looking Glass** — это серия **System Shock**, которая буквально приковывала к экранам мониторов не одно поколение игроков.

Так вот, со временем ветераны **Looking Glass** совместно с еще несколькими добрыми молодцами и девицами основали команду **Irrational Games** — родину таких

безаппеляционных блокбастеров, как **Freedom Force**, **Tribes: Vengeance**, а также грядущих **SWAT 4** и... **BioShock**.

Родственные связи

Орденосная **System Shock** и свежееанонсированная **BioShock** — не родственники и даже не однофамильцы. Новый проект **Irrational** — это, по словам авторов, духовный преемник культовой линейки. Именно так позиционируют свое детище сотрудники **Irrational Games**. Игра не является продолжением, приквелом или спин-оффом **System Shock**. Между продуктами отсутствуют какие-либо связующие звенья в смысле прав интеллектуальной собственности, общих персонажей и так далее. И тем не менее есть кое-что, что связывает **Bio** с героями минувших RPG-дней много прочнее всевозможных юридических заморочек. Игра строится на тех же, что и **System Shock 1-2**, принципах открытого сценария. Огонь последних, разожженный в достопамятные времена в кузницах **Looking Glass**, свято поддерживается **Irrational**. Последнее обстоятельство означает также, что не в меру беспокойным фанатам совершенно нет нужды переживать из-за возможного осквернения разработчиками светлых идей **System Shock**. "Попса не пройдет!" — свирепо заявляют поклонники. "А ее и не будет!" — спокойно отвечают им авторы. Издатели, обыкновенно оказывающие весьма серьезное влияние на процесс создания игры, уже

прочно осознали, что хорошие деньги можно делать и на оригинальных продуктах. В результате разработчики получили больше свободы, а мы — возможность страстно ожидать свидания с игрой мало на что похожей.

Место встречи

Если действие **System Shock 2** происходило на фоне торжества технологий и корпоративного могущества, то в **BioShock** балом правят генетики. В качестве отправной точки приключения нам предлагают полную загадок и напиготованную трупами научную лабораторию — наследие Второй мировой. Аппаратура в логове генетиков вроде бы как рабочая, но их самих, понятное дело, не видно — на дворе далеко не 1945 год. Впрочем, быстро выясняется, что комплекс вполне себе обитаем — в его стены снова вернулась наука. На этот раз — в виде группы вполне современных ученых. Гриф "top-secret" буквально витает в воздухе.

Территория научного комплекса поделена между "трутнями", "хищниками" и "солдатами"-мутантами (пока еще не совсем ясно, каким образом бывшие homo sapiens дошли до такой жизни, однако источники в **Irrational** намекают на то, что все дело в неумелой трансплантации органов). Местная фауна, безусловно, поражает. Вот, например, есть такой экземпляр, как "Ихтиандр на оборот" — он оснащен человеческими легкими и одной рукой для меткого ведения огня.

Центр управления полетом у всей этой живности один — экологический AI, глас природы, естественный закон, или как там его еще можно обозвать. По заявлениям разработчиков, в итоговой версии **BioShock** все обитатели лаборато-

Команда BioShock

Вы, конечно, не думаете, что к третьему этапу сотворения **System Shock** могли быть допущены случайные люди? Отбор членов рабочей группы был, вне всякого сомнения, не менее суровым, чем естественная селекция сэра Чарльза Дарвина. К лику святых игрового мира уже сейчас заочно причислены такие заслуженные ветераны игростроя, как Ken Levine (генеральный менеджер **Irrational Games**, сделавший очень много для появления на свет всех детищ компании), Jon Chey (лидер проекта), Steve Kimura (человек, отвечающий за художественное исполнение **BioShock**), Mauricio Tejerina и Nate Wells (и снова art-разработка), а также дизайнер Alexx Kay. С выходом из девелоперской гонки коллектива **Looking Glass** в стройные ряды **Irrational** влились гурь звуковой режиссуры: Eric Brosius (отвечал за соответствующие вопросы в обеих **System Shock** и всей серии **Thief**), Dorian Hart (ведущий дизайнер **System Shock 2**, **Thief** и **Terra Nova**), Shawn Robertson (арт), Darren Lafreniere (программирование) и Sara Verrilli (дизайн **Thief**). Замыкающим список, но далеко не последним по значимости бойцом команды победителей является Большой Robb Waters, который ответственен за внешний облик **Freedom Force**, а также является автором арт-концепций **System Shock 1** и **Terra Nova**.

Обойма прожженных профессионалов, трехгодичная шлифовка концепта... **BioShock** будет роскошной игрой!

ри должны действовать в соответствии с определенными инстинктами (о которых программисты **Irrational** после просмотра архива передачи "Wild life" и консультаций с профессиональными орангутангами знают буквально все).

Так, находящиеся, судя по всему, на низшем этаже лаборатор-



Типичный представитель окрестной фауны.



Та самая лаборатория, в которой куются олимпийские рекорды.

ной пищевой цепочки трутни довольствуются участием неких трупоядных коров или тли. Обследуя окружающую среду в поисках мертвечины, они набивают ею желудки, перерабатывая гнилой белок во вполне пригодную для продолжения генетических экспериментов субстанцию. Последняя аккуратно доставляется в лаборатории. Вконец одичавшие хищники, которые создавались падшими ботаниками

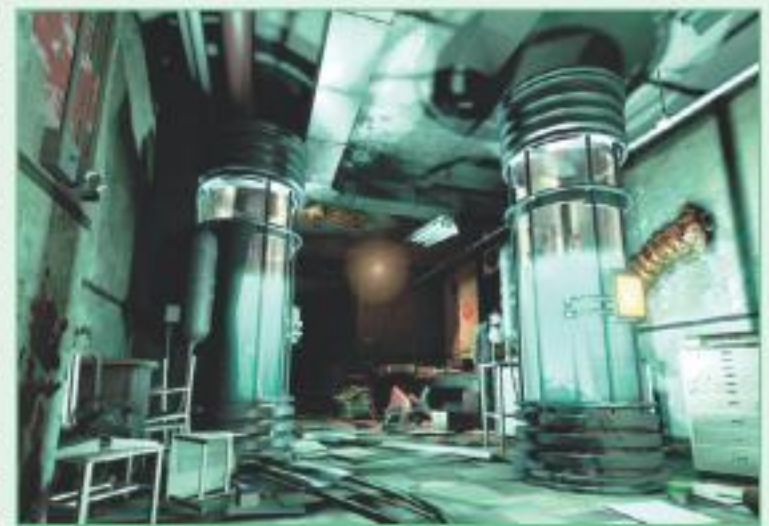
как универсальные солдаты, не замораживаются и промышляют поеданием трупней. Понятно, что означенной системе не хватает только пастырей для гибнущей почем зря домашней скотины, роль которых предназначена накачаным анаболиками солдатам.

ДНК единым

К переработанному ДНК, которое трутни доставляют для исследований, нам рекомендуют присмотреться повнимательнее. Она — суть ключ к победе над природой. Изловчившись тормозить плетущихся с ценной ношей работяг, мы сможем доводить чужие молекулы до состояния плазмидов. Последние можно инвестировать в себя любимого с целью приобретения совершенно феноменальных способностей. Слона перепить или гориллу побо-

роть вы, конечно, не сможете, а вот противостоять воздействию высоких температур и неправильного атмосферного давления — это запросто. Последние характеристики нам совсем не лишние и могут применяться на практике. Дело в том, что в лабораторном комплексе повсюду понатыканы абсолютно зверские климат-контроллеры. Оказавшись в полном недружественно настроенных мутантов помещении, мы, не раздумывая, вкалываем себе соответствующий плазмид и активируем кондиционер с кодовым названием «геенна огненная». Все свободно, кушать подано!

Но не все так гладко. Ken Levine и компания не собираются делать нашу жизнь совсем шоколадной. Слов под плазмиды будет ограниченное количество, а пересадку



Места для добровольного хирургического вмешательства.

их разрешат производить только в одноразовых пунктах медицинской помощи. Необычная для классики RPG система развития персонажа, требующая дополнительных усилий и чуть ли не стратегического планирования. Авторы проводят аналогию с **Magic: The Gathering**: на руках имеется определенное количество карт, однако одновременно можно использовать только часть из них.

Впрочем, туда, где бессильна генетика, всегда можно взять дробовики. Оружейная BioShock будет состоять из пяти основных классов. При этом каждый подобранно-отобранный ствол будет являть собой лишь заготовку. За элементы для апгрейда придется еще повоевать. Стрельба стрель-

Команда BioShock



Все началось в 1994 году, когда согласно всем канонам Голливуда злобный искусственный интеллект корпорации Trioptimum решил осуществить извечную пролетарскую мечту мирового господства. Фамилия у этого виртуального гения тоже была подходящая — SHODAN. И был бы человечеству полный капут, кабы не направила **Looking Glass Studios** своего лучшего хакера в самое неприятельское логово. Так мы попадали в населенный киборгами и прочими продуктами генной инженерии мир радиоактивности, hi-tech и мрака технотронного survival horror. Выжить можно было, лишь освоив все возможные вооружения и научившись взламывать станционные терминалы в поисках утерянной информации.

Бесспорно, System Shock имела много общего с большинством шутеров того времени. Однако, сделав ставку на глубокую детали-

зацию, невиданную интерактивность окружающей среды и захватывающий сюжет, Looking Glass навсегда застолбила за своим детищем место на аллее звезд Силиконовой долины. А то обстоятельство, что по уровню продаж System Shock, мягко говоря, не дотянула до монстров вроде DOOM, лишь укрепило элитарный статус продукта. Ценители уже тогда ждали сиквела и вовсю говорили об особом духе игры.

Договорились и дождались — продолжение вышло из-под пера тандема Looking Glass/Irrational Games в 1999. Замешанный на зверских, по тем временам, достоинствах движка первого Thief, симбиоз sci-fi/horror, action и RPG не посрамил отцовской славы. Молодой и амбициозный, он сумел так заявить о себе, что стало ясно: игра в System Shock 2 в темной комнате и наушниках — не для хроников. Жесткого диагноза «самая пугающе-захватывающая игра от первого лица» долго ждать не пришлось.

Разработчики вновь сыграли ва-банк и на стыке жанров. О ролевых наклонностях родителей младшего братика свидетельствовал целый джентльменский набор. Во-первых, налицо было обилие специфических и реально задействованных навыков главного героя (активировались в зависимости от того, каким хотел видеть себя иг-

рок). Плюс — возможность выбора профессии. Во-вторых, System Shock 2 отличался не свойственной классическим шутерам нелинейностью. И, наконец, в корне разнился сам подход к святой святынь любого шутера — оружию. Для того чтобы воспользоваться любой пушкой, от игрока требовались специальные навыки, в том числе технические — оружие было подвержено износу и нуждалось в починке. Мы вновь были в шоке!



Затем последовало затишье, омраченное банкротством кормящей матери Looking Glass. Мы ждали нового воссоединения с кумиром и гадали на кофейной гуще.

Многие теоретики пророчили место того самого «духовного последователя System Shock 2» третьему «Думу» — из-за активного использования родственных инструментов для нагнетания саспенса, а также сходных сюжетных решений. Однако здравомыслящее играющее большинство постановило: если кого и прописывать на пустующей жилплощади, то только Deus Ex.

Ну, и вот теперь — новая надежда всех интеллектуалов от шотгана — BioShock. Хит? Блокбастер? Арт-хаус? Все в одном!



System Shock 2 (1999)

1soft.ru Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

- ИГРЫ
 - игры всех жанров
 - игры для детей
 - игры для взрослых
 - онлайн игры
- МУЛЬТИМЕДИА
 - обучающие
 - энциклопедии
 - справочники
- МУЗЫКА MP3
- ФИЛЬМЫ MPEG4
- ФИЛЬМЫ на DVD
- Большинство дисков от 80 до 100 руб.
- Оплата при получении на почте
- Десятки тысяч покупателей по всей России!

ВЫБЕРИ ТО, ЧТО НАДО!

www.1soft.ru

бой, а фотоохоту еще никто не отменял. Тренируя навыки папарацци и делая все более профессиональные снимки противников, мы сможем на досуге изучать их слабые стороны.

Все прелести "Возмездия"

На единственной более-менее напоминающей скриншот иллюстрации (остальное — чистейший концепт-арт) натасканный глаз авторов (вернее, четыре глаза) подмечает: мягкие шейдеры, рафинированные текстуры на стенах (да-

же страшно подумать, в каком разрешении рендерилось это великолепие), беспорядочно разбросанные стулья, коробки и пробиры (их можно будет двигать мускулами Navok), идеально кривые поверхности и ползущую по потолку мокрицу под микроскопом. Если это "нечто" еще и будет подобающе анимировано — ужас и отвращение примату перед монитором прописаны, это мы вам как доктора говорим. Все прелести движка "Возмездия" (**Tribes: Vengeance**), пересаженные на BioShock-почву,

принесут свои плоды, мы в этом не сомневаемся.



Как мы видим, честолюбивая Irrational Games полна желания внедрить в BioShock совершенно оригинальную игровую механику. Однако, как говаривал один трижды судимый за подкуп на бегах гражданин, нельзя ставить на одну лишь лошадку.

Вторым козырем в рукаве Irrational является разработка механизма поддержания атмосферы horror-игры. Ставка при этом делается как на использование

движка Vengeance, выжимающего все возможное из доступной DirectX 9.0 игры теней и света, так и на собственно дизайн окружающих существ.

Хроническое дежавю, биохоррор и слава классической серии за спиной — вот рецепт, по которому выпекается BioShock. Irrational по-прежнему высоко держат планку: мистер Левайн сотоварищи, как всегда, выпускают в Сеть ровно столько информации, сколько нужно для создания интриги. Что же, интрига им вновь удалась. Дело за игрой. ■

Imperial Glory

Игорь Варнавский

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Eidos ■ **Разработчик:** Pyro Studios ■ **Издатель в России:** Новый Диск ■ **Похожесть:** Серия Total War, Казаки 2 ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Февраль-март 2005 года ■ **Сайт игры:** www.imperialglory.com

Пока **Rome: Total War** берет приступом один чарт за другим, общественность ожесточенно чешет затылок: где это видано, чтобы хардкорной стратегии сопутствовал такой успех? Между тем причины столь странного на первый взгляд явления вполне очевидны: других игр, подобных **Rome**, попросту не существует.

Но это ненадолго. В Испании уже подрастает первый и пока единственный конкурент серии **Total War** — **Imperial Glory**, новая стратегия от не нуждающейся в представлении **Pyro Studios** (см. **Commandos** и **Praetorians**).

Стойкие полигональные солдатики

Пушки сплевывают первые порции ядер, вздымая в стройных рядах расфуфыренных по моде конца XVIII — начала XIX вв. солдатиков некие взрывы. Экран затягивает дымом, в воздухе парят комья земли, листья и ошметки тел бывших солдатиков (да, расчлененка будет). Пока мы про-

тираем глаза, силясь разглядеть что-то в едком пороховом дыму, противник дает второй залп, и бреши в рядах наших войск становятся еще больше. Впереди тем временем снопами валются от выстрелов вражеских гренадеров, сзади идущие, осознав, что дело дрянь, дают деру.

Долго ломать голову над причинами столь постыдного поведения служивых не пришлось — индикатор морали был у них почти на нуле. Крепость боевого духа зависит в первую очередь от опытности юнита. Не удивляйтесь, если неоперившийся молодняк, еще вчера разучивавший на плацу "направ-у!" — "налев-у!", наложит в штаны и выбросит белый флаг (в буквальном смысле — юнитов можно брать в плен) через пять минут после начала боя — на то он и молодняк. Иное дело ветераны: за долгие годы службы эти ребята насмотрелись всякого, а потому напугать их куда сложнее.

Для того чтобы сколотить солидную армию, мало иметь крепкую экономику и достаточное количество людских ресурсов — нужны еще и офицеры. Офицеры начинают свою карьеру безусыми лейтенанта-

ми, которые умеют разве что командовать ротой. Участвуя в сражениях, они набирают опыт и продвигаются вверх по служебной лестнице, принимая под свое начало все более и более крупные подразделения. Гибель офицера означает, что боевая единица, которой он руководил, не сможет больше участвовать в битвах — по крайней мере, до тех пор, пока вы не подыщите ему замену и не прокачаете до соответствующего уровня. Попробуйте-ка представить, какие последствия при таком раскладе может повлечь смерть военачальника высшего ранга. Скажем, маршала?

Симбиоз пушкарей и артиллерии, одно из самых стойких стратегических клише, нарушен самым бесцеремонным образом — в **Imperial Glory** они не являют собой единое целое. Вражеских канониров можно с чистой совестью порубить, расстрелять, затоптать, захваченные пушки — обратить против их недавнего хозяина.

Демонстрация морских сражений (игнорируемых основной массой RTS-производителей, за что им вечный стыд и позор) заставляет автора этих строк терять слюну в критических для здоровья объемах. Кораблики оппонентов, стараясь занять наветренное положение, выстраиваются в параллельные линии и начинают обмен ударами. Бах! — у бортов расцветают аккуратные облачка взрывов, и в следующую секунду достигшие своих целей ядра расшвыривают суetyщихся на палубах матросов, ломают оснастку и оставляют вну-



Камера не стесняется демонстрировать поле боя крупным планом.

шительных размеров дыры в парусах. Бах! — огрызается противник, и на наши корабли обрушивается ответный град стальных леденцов. БАХ! — детонирует крыйт-камера одного из линкоров. Чудовищный взрыв буквально ломает корабль пополам, и уже через несколько секунд он погружается в воду. Вдоволь настрелявшись, противники идут на сближение, дабы начать абордаж. Летят абордажные крючья, солдаты и матросы перепрыгивают на борт вражеского судна, и на палубе начинается форменная мясорубка. Смотреть на все это спокойно решительно невозможно — хочется играть, играть, ИГРАТЬ прямо сейчас.

Управление флотом организовано так просто и интуитивно, что лучше, кажется, и не придумаешь. От игрока требуется лишь выбрать цель и указать область, по которой нужно вести огонь. Всаживая ядра в борт вражеского корабля, вы повредите его артиллерийские батареи и наделаете пробоин, через которые начнет захлестывать вода; обстрел палубы приведет к большим потерям среди личного состава; сконцентрировав огонь на оснастке, вы сможете обездвижить противника.

Поле стрельбы можно сужать, если вам надо нанести максимум повреждений в какой-то одной точке (скажем, на капитанском



Визуализации морских баталий заставит нервно закашляться даже акелловских "Корсаров"

Братья Улыбайте



В конце сентября Игнасио Перез и Иниго Винос, генеральный директор и главмаркетолог Pyro Studios соответ-

ственно, лично посетили Москву, чтобы презентовать Imperial Glory. В ходе пресс-конференции гости из Испании вживую продемонстрировали игру и ответили на ряд животрепещущих вопросов. Но один вопрос все же остался без ответа: почему на всех фотографиях они всегда выглядят одинаково? Взгляните на сделанное нами фото. Мы не знаем, чем это объясняется — волей случая, телепатической связью между ними или расположением звезд на небе, — но факт остается фактом: они всегда и везде вместе, лучезарно улыбающийся Игнасио — слева, вечно кающийся недовольным Иниго — справа.

мостике), либо, наоборот, расширять, если вы хотите покрыть как можно большую площадь. Главное, не допускать ситуации, при которой противник оказался бы перпендикулярно по отношению к вашему кораблю, — в этом случае на вас обрушится вся мощь его бортовых пушек, и к тому времени, когда вы повернете судно, будет уже слишком поздно.

На Civilization — рравняйся!

Как нам и обещали, игра склеена из двух равнозначных и практически независимых частей: тактического и стратегического режимов. О первом, надеемся, у вас теперь есть представление.

Стратегическая часть являет собой точную копию аналогичного режима из Rome: Total War (трехмерная карта Европы, все действия выполняются пошагово). Игнасио Перез и Иниго Винос, папа и мама Imperial Glory, от таких сравнений, как могут, отрешиваются: «Как вы сказали — Rome? Первый раз слышим о такой игре. И вообще мы равнялись на Civilization». Их можно понять: Pyro не хочет позиционировать свой проект как ответ монументальной Rome, ибо за Rome — без малого пять лет истории и могучая Creative Assembly, давно набившая руку на таких играх, а за Pyro — скромные Praetorians (Commandos — это из другой оперы).

На выбор доступно пять самых мощных держав конца XVIII — начала XIX вв.: Велико-



Столицы государств отображаются на карте фишками-«дворцами». Падение столицы приводит к моментальному проигрышу

британия, Россия, Франция, Пруссия и Австро-Венгрия. У каждой из них свои достоинства и недостатки. Великобритания, например, обладает самым сильным флотом и мощной экономикой, но ее армия уступает по мощи другим государствам; Россия, располагая почти безграничными людскими ресурсами, отстает от других стран в развитии; Франция страдает от регулярных политических кризисов (как вы, наверное, помните, это был очень бурный период в ее истории).

О том, как к вам настроены соседи, можно узнать по индикатору враждебности. Чем сильнее шкала индикатора смещается вправо, тем явственнее в воздухе начинает пахнуть войной. Когда обстановка накаляется сверх всякой меры, на границе приходят в движение фишки, обозначающие армии враждующих государств, и все переговоры ведутся уже только на языке пушек (сражения можно пропускать, доверив просчет результатов компьютеру). Доводить дело до драки, впрочем, необязательно — почти любой конфликт улаживается мирными средствами, благо дипломатическая система здесь на высоте. Одолеть противника можно и экономическими средствами (скажем, объявив торговую блокаду), вообще не вступая в войну.

Раскидистое дерево технологий допускает развитие в пяти основных направлениях (военное дело, политика, дипломатия, коммерция, сырьевая база), а количество всевозможных апгрейдов попросту не поддается исчислению. Города застраиваются разнообразными зданиями, открывающими доступ ко все новым технологиям и юнитам.



Кульминация битвы бесцеремонно прерывается на последней из имеющихся в альфа-версии карт. Демонстрирующий игру Иниго Винос запускает камеру в самую гущу ожесточен-

ной битвы. Компьютер не самой слабой конфигурации, и без того покрывающийся от натуги, не выдерживает нагрузку и проваливается в Windows. Что неудивительно: Imperial Glory выглядит в разы красочнее и ярче Rome: Total War, хотя, конечно, масштабы проектов несопоставимы. Присутствующая в зале публика тем временем обреченно высчитывает в уме, какая сумма понадобится на скоростной апгрейд. Очень своевременное решение: по словам авторов, разработка игры движется точно по графику, и уже в начале весны следующего года мы увидим Imperial Glory на полках магазинов. Искренне на это надеемся. ■



Izby из breven, как и любые другие строения в игре, могут быть использованы как опорные пункты

НОВЫЙ след!

в мире сканеров



планшетный сканер

Mustek Bear Paw

4800 TA PRO II



ОСОБЕННОСТИ:

Высокое оптическое разрешение 2400x4800

Встроенный слайд-модуль для сканирования слайдов и негативов 160 x100 мм

Набор кнопок на передней панели для быстрого управления сканером

Интерфейс USB2.0 с поддержкой USB1.1



«МАСТЕР КОМПЬЮТЕР XXI» 785-38-95, 784-63-53

«КИБЕРТРОНИКА» 504-25-31

«АВИАКОМП» 945-34-74, 945-74-30

«КОМПЬЮТАДОР» 274-50-56, 274-73-00

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили: Алексей Попов, Алексей Бутрин, Степан Чечулин и Матвей Кумби

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удастся стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, карточки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Стрелки и разводы

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Адапт/ИДДК ■ Похожесть: Railroad Puzzles
 Системные требования: Необходимо: CPU 233 (600) MHz, 128 (256) Mb, 32 (64) Mb
 video ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

Рынок компьютерных развлечений, как известно, делится на две части — коммерческие проекты и так называемые бюджетные игры. Пока над потенциальными блокбастерами разработчики корпят годами, менее амбициозные проекты выпекаются на коленке без бюджета и новомодных бамп-эффектов. «Стрелки и разводы» принадлежат ко второй категории. Эта игра, помяните наше слово, будет забыта ровно через неделю. Но — парадокс — до этого она подарит вам несколько приятных вечеров за экраном.

«Стрелки и разводы» — чистой воды аркада. Есть несколько городов, которые надо соединить путями. Есть поезда, которые едут из города в город по проложенным вами рельсам. Есть новые города, возникающие в самый неподходящий момент, — каждому народившемуся населенному пункту тут же становится жизненно необходимо отправить состав кукурузы на север. К чему это приводит?

Если вы вовремя отправляете поезд, и он доходит, вы получаете небольшую сумму денег. Увы, это единственный источник дохода. Если же задержать поезд в городе, то вас начинают штрафовать, причем с завидной регулярностью. Если вы, не дай бог, позволите двум поездам столкнуться, то у вас отнимут много зеленого хрустящего бумажек. Более того, на путях образуется нечто вроде воронки, при контакте с которой поезд просто взорвется. Для устранения препятствия приходится

вызывать аварийную команду из города. Из-за всех этих сложностей в конце каждого уровня пути покрывают почти всю карту, переплетаясь и свиваясь в стрелки, мосты и туннели. Уследить за всем становится уже невозможно, и спасает только долгожданный конец миссии. Еще одна маленькая изюминка — все уровни полностью случайны. Таким образом, проект резко увеличивает свою реиграбельность.

Несмотря на то что «Стрелки и разводы» — игра сложная, сам по себе процесс затягивает не на шутку. Затягивает до тех пор, пока не начинаешь понимать, что мышь уже дымится, руки свело судорогой, а глаза воспринимают экран как нечто абсолютно враждебное. Проигрыш возможен только в одном случае — если кончились деньги. Сколько граждан вы загубили, уже никого не интересует.

Графика кажется приятной ровно до тех пор, пока не начинаешь приближать камеру к земле. Тогда и понимаешь, что модели поездов — никакие, а земля однообразна. С другой стороны, заняться рассмотрением местности удастся очень редко — тут бы поезд Москва-Каир не столкнулся с поездом Париж-Лондон. Какие уж тут ландшафты...

Что имеем? Хорошая перепевка старых идей.

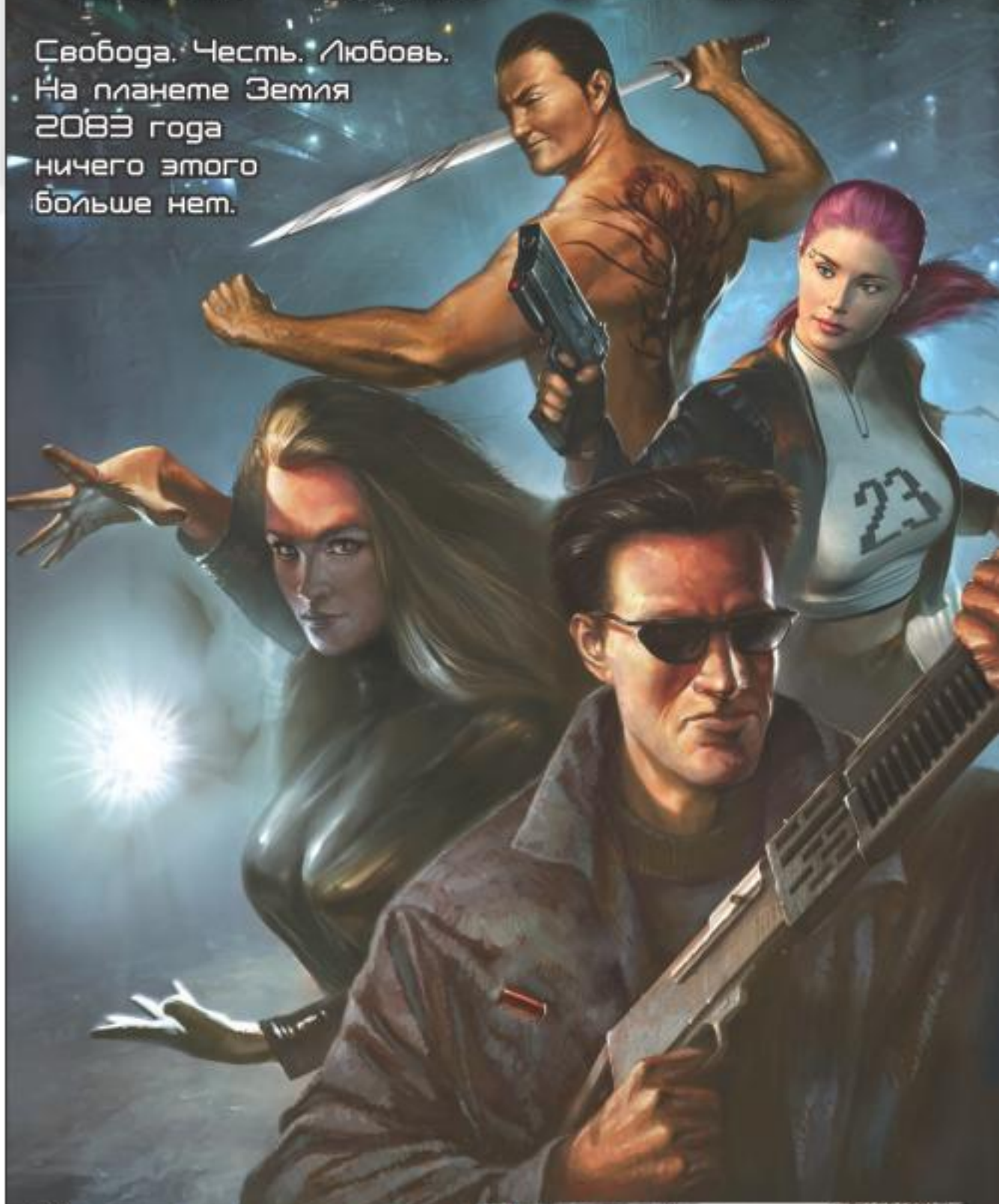
Не блокбастер, конечно, но продукт, достойный вашего внимания. Пусть и на короткое время.

Оценка:  4



ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Свобода. Честь. Любовь.
 На планете Земля
 2083 года
 ничего этого
 больше нет.



Мировые олигархи заставили людей платить даже за воздух.

Это Запретная зона — здесь никому нельзя доверять, но в одиночку точно не выжить.



Бывший полицейский, накер, якудза и телепат восстают против тирании, борясь за право остаться людьми.



Добро пожаловать в Запретную зону —
 Action RPG, подобной которой еще не было!

MASTER
 CREATING

НОВЫЙ
 ДИСК
 WWW.ND.RU

© Master Creating, 2004. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-36, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Спартанцы: Легион III

Оригинальное название: Spartan* ■ Жанр: Стратегия ■ Издатель в России/Локализация: 1С

Локализация

ОБ ИГРЕ: Как известно, почти любая хорошая игра обретает своих последователей — похуже и получше. Пример *Shogun* еще раз убедительно это доказал. **“Спартанцы: Легион III”** — это, конечно, не совсем клон “Сегуна”, но нечто очень похоже. Дискретная карта сменилась на тактический вид в духе *Civilization*, намного больше времени стало уделяться стратегической части игры, но общая атмосфера осталась прежней. Дело даже не в том, что мы строим инфраструктуру, нанимаем войска и пускаем их в бой, а в общем настрое игры. Ловишь себя на мысли, что *Shogun* мог бы быть именно таким.

Немного подробностей. Перед нами — походная стратегия с боями в реальном времени. Изящная и очень хорошо реализованная задумка — битвами управлять нельзя! Мы лишь отдаем распоряжения войскам до начала сражения, после чего у нас есть всего три одноразовых приказа: атака, отступление и сбор. Последний используется для поднятия боевого духа войск, и именно его отдать сложнее всего — обстановка весьма динамично меняется. Учитывая, что перед боем часто неизвестно точное расположение сил противника и их состав, играть становится интересно.

К сожалению, недостатков у игры больше, чем достоинств. И даже прекрасно смоделированная система боя не способна их все перевесить, тем более что сражения — не самая главная часть “Легио-

на”. Во-первых, страшная черепаховая болезнь. Сценарии, длящиеся несколько сотен ходов, не редкость, и это сильно раздражает. Связано это с общей заторможенностью технического прогресса и неторопливостью передвижения армий. Масла в огонь подливают осады городов — хорошо укрепленный город можно осаждать не один десяток ходов — а соваться под греческий огонь совсем не хочется. Вот и приходится раз за разом жать на кнопку “Конец хода”. Во-вторых, явно устаревшая графика — на поле боя фигурки выглядят плоско, недетализированно и расплывчато.

“Легион” напоминает игру многолетней давности, игру хорошую, но которой на сегодняшнем рынке стратегий попросту нет места. Хардкорные игроки, конечно, закроют на означенные выше недостатки глаза и все равно будут играть, но среднестатистический геймер все же пройдет стороной. Учитывая ощутимый прогресс серии, есть надежда, что пятая или шестая часть будут вполне себе коммерческими продуктами.

ПЕРЕВОД: Локализация хорошая. Названия войск, описания сценариев и особенно дипломатические сообщения переведены с легким юмором и сохранением надлежащей атмосферы. “Эти вандалы отрубили нашему послу голову. По крайней мере, он недолго мучался!” Браво!

Оценка: ■■■■■■ 6

Локализация: 😊 😊 😊



Король Лев: Тимон и Пумба

Оригинальное название: Lion King* ■ Жанр: Аркада/головоломка ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск

Локализация

Игры для детей — продукты очень специфические. Дети им, понятное дело, рады, но взрослый человек в здравом уме и твердой памяти садиться за подобное развлечение не будет. Хотя, казалось бы, тот же “Король-Лев” — мультфильм вполне универсальный.

“Тимон и Пумба” — аркада, созданная по мотивам соответствующего м/ф. Парочка героев занята тем, что возвращает в царство зверей его потерявших обитателей. Естественно, это сопряжено с некоторыми сложностями — у каждого скитальца своя проблема, которую надо решить. Лягушка застряла в термитнике и очень хочет оттуда выбраться, бегемотиха потеряла свою сестру, а крокодилчик спрятался среди точно таких же малышей, и его надо найти. Все эти препятствия — маленькие аркады или головоломки. Добавьте красивую и очень узнаваемую “диснеевскую” графику, грамотный саундтрек и готовьтесь оттаскивать младших братьев и сестер от монитора за уши. Музыка, кстати очень хорошо подходит к ситуации, оттеняя таинственный мир джунглей.

Похоже, Дисней всерьез вознамерился привить юному поколению любовь к квестам. Задачки, разумеется, не то чтобы очень сложные — они рассчитаны скорее на сообразительность, чем на ловкость движений мышью. Местами, правда, попадаются весьма неожиданные образчики. Вот уж не думали, что придется сорев-

новаться в танце с хамелеоном или плавать по озеру, собирая для него же маскарадный костюм. При этом вы можете выбирать последовательность выполнения загадок самостоятельно.

Все герои считают своим долгом влезть с каким-нибудь замечанием, а потом ткнуть в вас пальцем и сказать: “А вот делать все будет он!”. Особенно этим славится Тимон. Отдельного упоминания заслуживает то, что пункты интерфейса “Помощь” и “Выйти” представлены не менее болтливыми жуками, с радостью комментирующими любое ваше действие.

“Тимон и Пумба” — игра только для детей и для поклонников одноименного мультфильма. Для всех остальных — слегка однообразно и легко. Но первые две категории населения, несомненно, будут рады.

ПЕРЕВОД: К сожалению, локализация хоть и неплоха, но содержит в себе большое количество мелких недочетов. Основная претензия — к голосам актеров. Если быть точнее, их мало, и они не всегда подходят на отведенные им роли.

Когда внутренне начинаешь отождествлять по голосу царицу термитника с паучихой, понимаешь, что общение пора прекращать. Хотя сами по себе актеры, безусловно, хороши. С другой стороны, ваши младшие братья/сестры навряд ли обратят на подобные мелочи внимание.

Оценка: Для детей

Локализация: 😊 😊 😊



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем

информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Братья Пилоты 3D: дело об огородных вредителях

Дата: октябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/K-D LAB ● Вид упаковки: jewel

■ Власть закона: полицейские истории

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/МиСТленд - ЮГ ● Вид упаковки: jewel

■ Перл-Харбор

Дата: октябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: jewel

■ Тайм Аут! 6

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: МедиаХауз/ALAWAR ● Вид упаковки: jewel

В разработке

■ Axle Rage

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Lada Racing Club

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Geleas ● Вид упаковки: jewel

■ Metalheart: Replicants Rampage

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: jewel

■ PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Xenus: точка кипения

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Александр

Дата: ноябрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый диск/GSG Gameworld ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ АЛЬФА: антитеррор

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/МиСТленд - ЮГ ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Антикиллер

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Qbik Interactiv ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Блицкриг II

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: jewel

■ Бой с тенью

Дата: 7 марта 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Бригада Е5: Новый Альянс

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон ● Вид упаковки: jewel

■ Вивисектор. Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel

■ Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: jewel

■ Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: jewel

■ Казаки 2:

■ Наполеоновские войны

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Магия крови

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Метро-2

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/ G5 Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Мор. Утопия

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Пограничье

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Стальные монстры

Дата: август 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Песта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Фаза: Исход

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Poga и Копыта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Чистильщик

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Beyond Good & Evil (За гранью Добра и Зла)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box jewel

■ Far Cry

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box jewel

■ kill.switch

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Nitro Family

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Painkiller: Крещенный Кровью

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

■ Sacred

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Акелла ● Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

■ Beyond Divinity: Оковы судьбы

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Egypt 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

■ Richard Burns Rally

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: jewel

■ Red Line (Red Line. Клуб Самоубийц)

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Space Hack (Меркурий-8)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ Spartan (Легион III)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

■ TOCA Race Driver

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

■ Tropico 2

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Антон Логвинов

E-MAIL ВЪЗВРАЩАЮЩИХСЯ: RS@GROMANIA.RU

■ Жанр: Аркадный автосимулятор ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: EA Canada ■ Издатель в России: Софт Клаб ■ Похожесть: NFS Underground, Midnight Club 2 ■ Мультиплеер: Интернет ■ Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

www.needforspeed.com



Что ни говори, а не каждый день имеешь дело с восьмой частью сериала, уходящего корнями в 1995 год. Можно пошутить, что дело приходится иметь каждый год, но это не совсем верно. Да и **Need for Speed** — не из тех сериалов, что служат «дойными коровами» для издателя. Скорее наоборот. Мало кто знает, но долгие годы сериал не был особенно популярен. Конечно, отдельные части становились хитами (как, например, первая и третья), но на вершины интернациональных чартов он никогда не взбирался. Однажды линейку даже закрывали — после выхода **Porsche Unleashed**. И лишь благодаря мольбам фанатов **Electronic Arts** возродили бренд на новом поколении игровых систем. Впрочем, продолжение третьей (самой популярной) части **Need for Speed** — **Hot Pursuit 2** — тоже не снискало особого успеха. Но стало очевидно — бренд жив и способен приносить прибыль. И лишь вышедший в прошлом году

Need for Speed: Underground стал настоящей бомбой. Даже в EA не ожидали такого успеха. Только на территории Великобритании (где, к слову, никогда не любили NFS) продажи перевалили за миллион копий, мировой же «прокат» принес астрономические 7.5 миллионов проданных коробок. Даже суммарные тиражи всего сериала не могли сравниться с продажами первого **Underground**. Шутка ли — среди автогонок лучше продается лишь **Gran Turismo** от Sony.

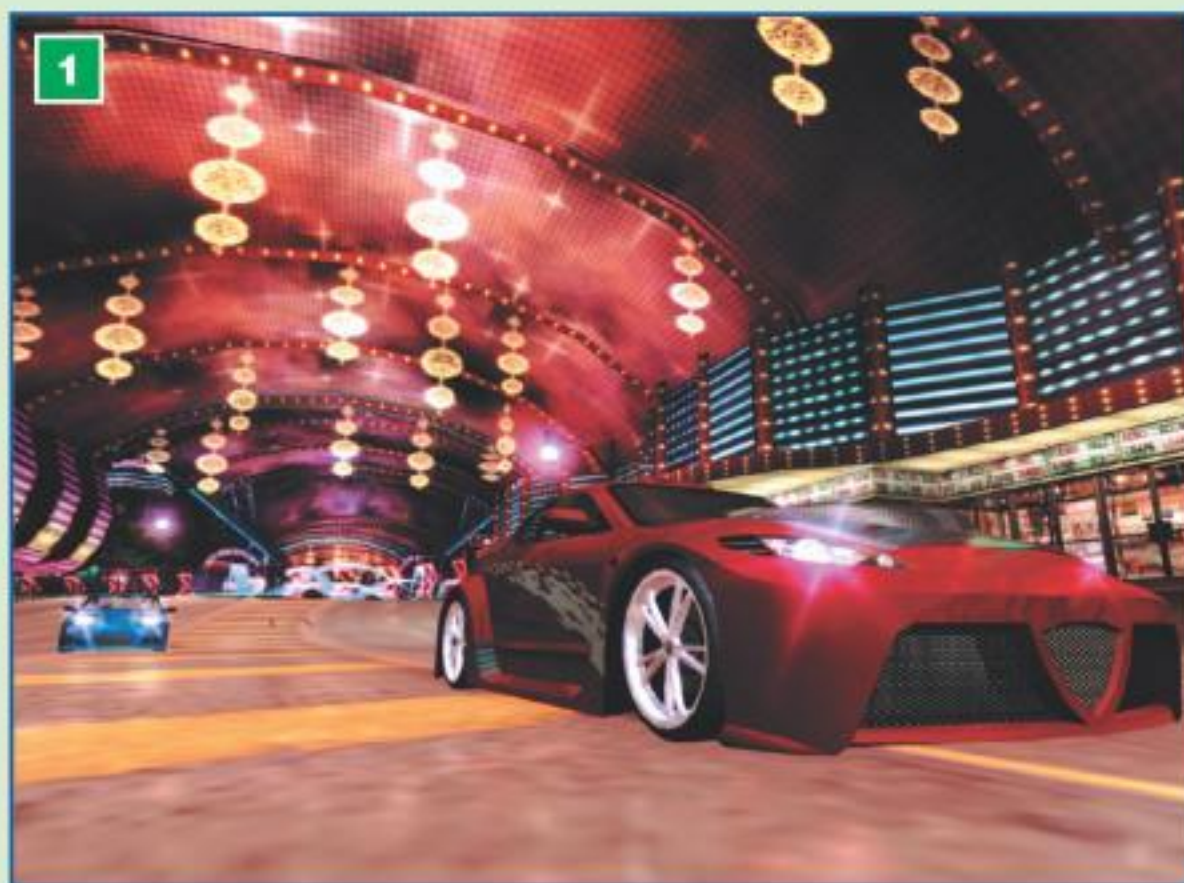
Успех **Underground** впечатляет еще больше, когда начинаешь анализировать сам проект. Ведь если задуматься, эта игра — профессиональная халтура, сотканная меньше чем за год. Графический движок позаимствовали у **Hot Pursuit 2**; трассы, визуально, практически идентичны; якобы «стритрейсинговое» ночное время суток и вечно мокрый асфальт сэкономили разработчикам массу сил и времени (это была чуть ли не первая игра, выход которой состоялся на не-

сколько месяцев раньше запланированного срока); машины практически ничем не отличались, не говоря уже о повторяющихся элементах трасс. Это была игра, сделанная гейм-дизайнерами. Именно они, дергая за тонкие ниточки нашего внутреннего фетишиста, заставляли игрока оправдываться перед своими покрасневшими глазами — «все, еще один раз проеду, сменю бампер и спать». Ну и, конечно, великолепная аркадная физическая модель (очень напоминающая NFSIII, кстати) создавала все условия для выработки бешеных доз адреналина. В итоге получилась игра, которая «подсаживала» на себя в рекордные сроки. Настоящий культ. Дешево, но очень сердито. **Need for Speed** выбился в элиту. И, естественно, ко второй части у крупнейшего-издателя-разработчика-в-одном-флаконе был совсем другой подход.

Новое начало

Казалось бы, что может сделать команда с игрой за год?

Привинтить новые трассы, машины и насочинять красивых бамперов? Только если речь идет не об Electronic Arts. Ей богу, в этом году мировоззрение нашего любимого поп-гиганта кардинально изменилось. «Электроники» буквально сошли с ума: все игры, выходящие из-под их пера, — будь то уличный файтинг **Def Jam: Fight for New York** для консолей или родные нам **The Sims 2** и **The Lord of the Rings, The Battle for Middle Earth** — обладают рекордным количеством нововведений и оригинальных идей. Будто на ежегодном собрании директоров компании самый бородастый и толстый директор, затушив сигару, заявил: «Господа, отныне мы будем делать только оригинальные игры. И баста.» Назвать **Need for Speed: Underground 2** аркадной автогонкой — значит, бесконечно оскорбить и унижить это произведение игрового искусства. Это уже больше чем гонка. Больше чем игра. Это настоящий мир. Мир бешенных скоро-



1 Будьте готовы предъявить на входе хорошую видеокарту. Иначе рискуете лишиться доброй половины спецэффектов NFS Underground 2.

2 Toyota Corolla — наша верная спутница в начале игры.

3 Теперь стало известно, что огонь из выхлопной трубы — просто позерство стритрейсеров. А мы-то думали...

4 Джипы тоже не брезгают попробовать закись азота.

5 Соперник на заднем плане уже лузер — выиграть после такого нереально.

Закись азота

Вам когда-нибудь было интересно, что за чудодейственная смесь придает скорости стальному красавцу в NFS Underground? N_2O , или закись азота, была изобретена в 1772 году английским химиком Джоозефом Пресли. Это бесцветный газ со слабым приятным запахом и сладковатым привкусом. Также закись азота известна как "веселящий газ". Более 150 лет она используется в медицине в качестве наркотика. При длительном вдыхании может вызвать чувства эйфории и веселья, которые позже перейдут в тошноту и дезориентацию. Как она позволяет машине развивать бешеные скорости? Дело в том, что в цилиндрах двигателя сгорает не топливо, а топливовоздушная смесь. Сам по себе бензин горит неохотно — ему необходим окислитель (кислород). При температуре $300^\circ C$ закись азота разлагается на составляющие. При



этом выделяется в 2,5 раза больше кислорода, чем его содержится в том же объеме воздуха. Это позволяет существенно увеличить подачу топлива. Больше горючей смеси в цилиндре — больше мощность. Закись азота дает прирост мощности до 30%.

Впервые закись азота стали применять во времена Второй мировой войны в авиации. Тогда многие конструкторские бюро ломали голову над тем, как придать своим машинам преимущество над врагом. Первыми до использования закиси азота додумались немцы. Bf.109E-7/Z стали первыми самолетами, оснащенными системой форсажа.

Но в военной авиации подобные системы не прижились — появился реактивный двигатель. Впрочем, еще долгое время после войны они оставались государственной тайной. Лишь в 1970-х закись азота стала применяться в автогонках.

стей, красивых женщин и блестящих тюнингованных автомобилей.

Честно — я уже жалею, что взялся писать это эксклюзивное ревью. Соблазн одному из первых прикоснуться к финальному коду игры был силен, но головная боль от тщетных попыток систематизировать полученные знания — еще сильнее. Я просто отказываюсь понимать, как за один год можно было превратить первый Underground в Underground с номером 2. Эта игра буквально трещит по швам от нововведений.

С чего начать? Это главный вопрос. Ну, скажем, EA Canada пошли по стопам Midnight Club 2 и предоставили игроку свободу перемещения по городу. На карте указаны места сбора стритрейсеров, магазины и автомастерские. Вот мы и ездим от одной точки к другой. Если заблудимся — можно включить GPS (в

верхней части экрана появляется стрелка, указывающая направление). Для связи с внешним миром — сотовый телефон и SMS. Конечно, ни о какой свободе уровня GTA речь не идет. В Underground 2 действует принцип "пройди три гонки — и откроются еще три; пройди много гонок — и будет тебе новый район (всего их 5)". Но сколько шарму и атмосферы это придает игре! Плюс, на дороге можно встретить коллег-стритрейсеров и поиграть с ними в "догонялки". Город довольно большой — в игре воссоздано 200 километров автодорог. Впрочем, обо всем этом вы могли узнать еще до выхода (например, из нашего видеопревью), но у EA есть чем ошарашить вас буквально с первых минут игры — в Need for Speed появился сюжет. Можно сколько угодно протирать глаза, уши, но лучше поверить — это так. Конечно, он пустяковый, од-

нако как дополнительная цепь, удерживающая вас у экрана, работает отлично. Повествование идет в виде симпатичных комиксов. Не Max Payne, но все же.

1000 и 1 гонка

Жил, значит, был один стритрейсер и была у него крутая тачка. Рвал он всех — и местных, и приезжих. О нем писали все журналы. Но вот беда — разбился. Не насмерть, но осадочек остался. Прошло время, и вот он готовится вернуть себе титул. Его самолет приземляется в аэропорту, на пороге уже стоит шикарный спорткар, а пейджер разрывается от сообщений некой Рейчел (ее, между прочим, играет звезда Playboy) — "приезжай ко мне в гараж, чего-нибудь отремонтируем". Ну что делать — едем конечно. Не успев как следует насладиться скоростью, мы тут же лишаемся машины. Взамен предлагают вы-

Огонь из выхлопных труб

Почему огонь вырывается из выхлопных труб при применении закиси азота? На самом деле, он не вырывается. Такое бывает лишь на спортивных автомобилях, когда бортовой компьютер переливает топливо, и оно, не успевая окислиться, догорает в выхлопной трубе. Однако многие стритрейсеры ради пущего эффекта устанавливают специальное устройство, которое впрыскивает топливо прямо в выхлопную трубу. Так что это чистой воды позерство.



MITSUMI

Power in Peripherals®

КЛИКай! по правилам



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38

«Санрайз» 956-12-25

«Корвет» 369-06-94

«Систек» 781-23-84

«КИТ» 389-44-27

«Компьютадор» 503-64-54

«АвиаКомп» 946-04-26

«Велес Дата» 455-55-81

NFS на видео



На диске этого номера мы пригостили поклонников NFS небольшой сюрприз. Вы увидите фильм о том, как создавалась одна из частей сериала, всевозможные ролики и кадры реальных стритрейсинг-заездов. В общем, спешите в раздел "Видеомагия" за подробностями.

Превзойденные ожидания



"Первый "андерграунд" мне понравился. Отличная графика, ощущение скорости, модель поведения

противников, но самое главное — играть интересно. Просто можно наслаждаться игрой, ездить на машине так, как не получится в реальной жизни. Ничего страшного, что при старте заднеприводная машина недостаточно "садится", ее не "таскает" по дороге, а автомобили некорректно ставятся в занос и несколько неадекватно ведут себя в процессе езды. Ведь перед нами простой аркадный симулятор без претензий на реалистичность. Вторую часть ждал с нетерпением и надеждой на более осмысленный и расширенный набор тюнинговых прибамбасов. Судя по демо-версии и информации из интернета, мои ожидания не только оправданы, но и преумножены. Сюжетная линия — как раз то, чего больше всего не хватало первой части..."

Олег Слюсарь, технический директор компании Action Forms и многократный победитель этапов чемпионата Украины по автослалому, чемпион Украины по драг-рейсингу в классе автомобилей с объемом двигателя до 3.8 л.



брать что-нибудь из разряда перспективных запорожцев, самый достойный из которых — Toyota Corolla. Ну а дальше пошло-поехало — одна гонка, другая, третья...

Конечно, новых развлечений хватает. Старые виды соревнований изменились, появились новые. Неприкосновенными остались, пожалуй, лишь кольцевые гонки. Даже дрифтинг-заезды теперь выбрались за пределы спецтреков (Downhill Drift). Маневрировать в потоках трафика и одновременно зарабатывать очки — то еще занятие. К слову, подобные безумства бывают и в реальной жизни (непременно смотрите наш видеоблок на диске), хоть и редко. Street X — новый тип соревнований. Проходит по довольно короткому искусственно созданному треку с разными покрытиями и поворотами.

Пожалуй, одна из важнейших "фишек" — спонсорство. Выигрывая гонки и повышая свою репутацию, вы со временем полу-



чаете вход в Underground Racing League (билетики раздает Рейчел), где привлекаете внимание спонсоров. Прогресс по сюжету и получение наличных зависит именно от таких гонок. Спонсоры различаются — у них разные требования и премиальные. Одни просто попросят вас выиграть несколько кольцевых заездов, другие — целый набор различных соревнований.

Но самое главное изменение — под каждый тип гонок машину можно и нужно "тюнить". Выглядит это просто — вашего четырехколесного друга загоняют на специальный диностенд (Dyno) и начинают тестировать в различных режимах. Получив данные, игрок меняет настройки. Тут же полученную конфигурацию можно опробовать в деле. Причем в любой момент тестового пробега вы можете поставить игру на паузу и на ходу изменить настройки авто. После их можно сохранить. Это очень удобно — можно подогнать для каждого типа гонок

удачные настройки и использовать их при необходимости. Настраивается все — тормоза, подвеска, трансмиссия, нитро и многое другое. Ну а для тех, кто не желает возиться с бесконечными графиками, существуют заранее подготовленные раскладки.

Вообще, несмотря на то, что основных параметров у автомобилей по-прежнему три (скорость, устойчивость и акселерация), они весьма условны, так как местная физика подверглась серьезной доработке. Да, она все еще аркадная, но при этом очень детальная. Поэтому тюнинг действительно имеет значение.

Underground 2, конечно, приблизился к реальности, но авторы игры даже не смотрят в сторону серьезных симуляторов. И это правильно. Тюнинг — это, скорее, еще один вклад в атмосферу и способ придать глубину геймплею. Да и условностей в игре стало только больше — например, закись азота, ограниченный запас которой раньше



- 6 Заезды в Underground Racing League — одни из самых сложных.
- 7 В EA Canada сделали завораживающие эффекты фар.
- 8 Мокрый асфальт в Underground 2 никто не отменял.
- 9 Как и прежде, команду на старт подают красивые девушки.
- 10 Места гонок подобрались самые экзотические.
- 11 Такие вот заезды ноздря-в-нозрю — привычное у стритрейсеров дело.

Несколько секунд драг-рейсинга

“Тяжело говорить об ощущениях во время заезда. Обычно запоминаешь только то, что было до и после. Остальное — обрывками. Конечно, все зависит от важности заезда. Но важен почти каждый. Как-то в финале соревнований мне пришлось ехать с Mercedes AMG 5.5 compressor. Сама по себе машина непростая, так ей еще поставили более производительные нагнетатели. По моим прикидкам под капотом у нее было около 650 “лошадей”. Единственное преимущество перед таким противником — меньший вес и полный привод. Я понимал, что тот разрыв, который я смогу сделать на первых двух передачах, далее будет очень быстро сокращаться. И спасти ситуацию сможет только баллон N₂O.”

И вот мы стоим на старте. От нервного напряжения нога на педали сцепления подрагивает. Загорается желтый свет светофора, я раскручиваю двигатель до 6500 оборотов. И в тот момент, когда глаза улавливают зеленый, — бросаю педаль сцепления, одновременно выжимая газ до упора... Буквально выпрыгнув на старте, машина мгновенно упирается в отсечку

по оборотам. Но рука уже рефлекторно вбивает следующую передачу. В себя прихожу только на третьей. Мерседес приближается, как истребитель. Почувствовав момент, я давлю кнопку на руле, и в камеры сгорания начинает поступать N₂O... Такое впечатление, что “мерс” врззался в меня сзади — столь резким оказывается ускорение, и характерный звук его только усиливает. Линия финиша уже близка и, едва переключившись на пятую передачу, я заканчиваю дистанцию. Победа всегда расслабляет. Зато поражение заставляет задуматься о дальнейшей модификации своей машины...”

Ярослав Кравченко, директор по разработкам компании Action Forms и многократный чемпион Украины по драг-рейсингу в открытом классе.



приходилось тактично использовать на протяжении всего заезда, теперь восстанавливается. Стоит выполнить какой-нибудь эффектный занос и получить очки, как синяя полоска измерителя N₂O прибавит в длине.

Где твоя тачка, чувак?

О машинах в Underground 2 можно говорить, лишь применяя “темную сторону” русского языка. Если первый Underground вам понравился за возможность самостоятельно вылепить облик своего стального красавца, то вашему восторгу не будет предела. От многообразия голова идет кругом. Список различных запчастей увеличился как в глубину, так и в ширину. Если раньше всевозможных бамперов, спойлеров и капотов было по 10-15 видов, то теперь это число можно смело умножать на два. Модифицируются да-

же зеркала заднего вида. Не говоря уже о разделяемом пополам капоте, вертикально поднимающихся дверях, неоновой подсветке двигателя и установке мощнейшей акустической системы в багажник. В гараже можно сидеть часами. Естественно, как и прежде, имеется визуальный рейтинг автомобиля, который влияет на вашу репутацию.

Самых машин — около трех десятков. Присутствуют как модели из первой части, так и совершенно новые. Длинный список автомобилей состоит как из народных марок (уже набившие оскомину Skyline, Impreza, Lancer), так и из целого набора “условно доступных” спорткаров. Главным же сюрпризом стало появление в игре джипов — Lincoln Navigator, Cadillac Escalade и, конечно же, культового Hummer H2. Есть и совсем свежие поступления — на-



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ДЕКАБРЬСКОМ НОМЕРЕ:

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ!

КАК РАССЧИТАТЬ ИГРОВОЙ БАЛАНС

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

CODENAME: PANZERS

В ТАНКАХ НЕМЦЫ ЗНАЮТ ТОЛК

PORT ROYALE 2

А МЫ ДУМАЛИ, НИЧЕГО НЕ ИЗМЕНИТСЯ...

EVIL GENIUS

ВСЕХ УБЬЮ, ОДИН ОСТАНУСЬ

ROME: TOTAL WAR

И ПУСТЬ СЛОНИКИ ПОБЕГАЮТ

FULL SPECTRUM WARRIOR

СТРАТЕГИЯ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

MYST IV: REVELATION

ЛОВИТЕ КАМОДИЛА НА МОТЫЛЯ

SHADOW OPS

ВОЙНА ПО РАСПИСАНИЮ

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

ТАНК С ДУШОЙ ЗЛФА

STAR WARS: BATTLEFRONT

BATTLEFIELD GALAXY

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
SPELLFORCE: BREATH OF WINTER

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ПЕРИМЕТР

COMMAND & CONQUER GENERALS

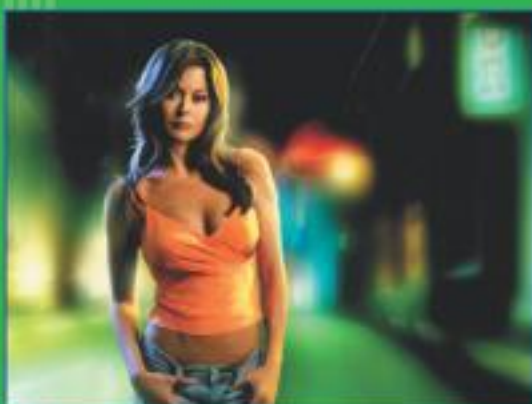
FALLOUT 2

THE SIMS 2

WARCRAFT III

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Брук Барк



Роль Рейчел, нашей помощницы в мире Underground 2, исполнила звезда Playboy и героиня телесериала Wild On Брук Барк. Именно ее эротичный голос в заставке предупреждает игроков о нереалистичном поведении автомобилей в игре и рекомендует соблюдать правила дорожного движения в реальной жизни. Сама же Брук, по ее словам, обожает автомобили и адреналин. 75 миль в час для нее — не ограничение, а минимальная скорость. Найти дополнительную информацию о ней можно на официальном сайте, гм... актрисы: www.brookeburke.com



Brooke Burke

пример, прототип Ford Mustang GT образца 2005 года.

Виды ночного города

Визуально Need for Speed: Underground 2 выглядит на твердую четвертку. Скажем прямо — есть гонки и покрасивее. Впрочем, средняя детализация умело маскируется всевозможными спецэффектами и пост-рендер фильтрами. А здесь их очень много. Фары, приукрашенные glow-эффектом, переливаются различными оттенками, ослепляя игрока; кузова пленяют своими красками, а избытки закиси феерически рвутся из-под капота через специальные отверстия. Еще Underground 2, безусловно, обставляет своего предшественника в разнообразии окружения. Вы всегда легко определите, в каком из пяти районов города находитесь, и для этого вам не понадобится карта. Везде очень много запоминающихся и интересных объектов. Угловатость машин становится заметна только при сильном приближении. В целом — все очень и очень хорошо. Стандартам сегодняшнего дня удовлетворяет. Впрочем, и видеокарта им тоже должна соответствовать, GeForce 4 — это уже как бы совсем минимум для продуктивной езды при всех включенных спецэффектах.

Отдельно хочется упомянуть долгожданное возвращение в игру реплеев. Думаю, многие согласятся, что их очень не хватало в Underground и PC-версии Hot Pursuit 2. Сделаны — на твердую пятерку. Очень динамичная камера, эффектные ракурсы и чувство скорости — все на месте.

Звуковое оформление игры, в целом, очень напоминает оригинал. Недостатком это никак не является — незачем чинить то, что и так отменно работает. Музыка, традиционно, вне всяких оценок. Честно — не думал, что у EA получится собрать саундтрек на уровне первой части. А получилось даже лучше. Много удачных исполнителей поп-рока и альтернативы, король европейского чизи-транс Paul Van Dyk, известнейшие представители hip-hop культуры — Snoop Dogg и Xzibit. Главный сюрприз — возвращение в серию метала, в последний раз звучавшего в Need for Speed III: Hot Pursuit. Конечно, речь, скорее, идет о Nu Metal (Ministry, Mudvayne), но в целом — саундтрек заметно "потяжелел".



Об Underground 2 нельзя сказать всего. Сейчас я вспоминаю, что не описал сто и один способ, которым красивые девушки отдают команду на старт, не упомянул про магазины б/у-запчастей, про фотографирование

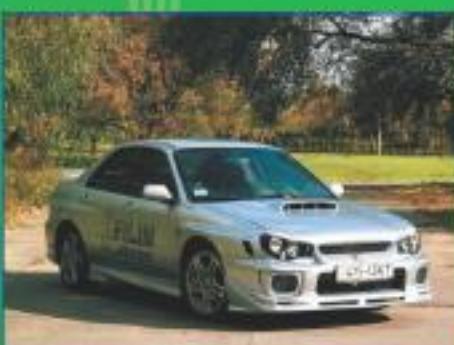
на обложки журналов и DVD, про изменение цвета фар и тонирование стекол и, наконец, про тотальный product placement на улицах города... Need for Speed: Underground 2 — игра тысячи мелочей. Сколько не рассказывай о ней, вы обречены на сюрпризы при личном знакомстве. Чего вам и желаем.

В заключение хочется упомянуть об одном глобальном недостатке последних игр серии Need for Speed — одноразовость. В них напрочь отсутствует реиграбельность. Времена, когда в Need for Speed можно было резаться годами (например, в NFS III ваш покорный слуга играл с друзьями два года напролет), видимо, ушли навсегда. Такова концепция новых NFS. Да и издателю это, несомненно, выгодно — ждем Underground 3.

P.S. Сердечно благодарим компанию "Софт Клуб" и лично Сергея Амирджанова за предоставленную версию игры.

P.P.S. Не менее сердечно благодарим сотрудников компании Action Forms (в данный момент они ударными темпами заканчивают экшен "Вивисектор: Зверь внутри") за то, что нашли время отвлечься на стороннюю, хоть и очень близкую их сердцу тему. Желаем удачи с проектом! ■

Игровые стритрейсеры



В Action Forms весь офис заставлен призовыми кубками.

Среди игровых разработчиков тоже встречаются стритрейсеры. Как, вы не знали, что у киевской команды Action Forms стритрейсинг — настоящее корпоративное хобби? Меж тем в конюшне компании находятся целых два стальных монстра — Subaru Impreza WRX с 425 "лошадями" под капотом и BMW E36 Coupe с

354 "лошадями" соответственно. Их хозяева — Ярослав Кравченко и Олег Слюсарь — не раз становились чемпионами Украины по драг-рейсингу и продолжают совершенствовать свои автомобили.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
100%

ДОЖДАЛИСЬ?

NFS Underground 2 — больше чем просто гонка. Больше чем просто сиквел. Это целый мир подпольных соревнований, красивых женщин и автомобилей. Игра-прорыв. Такого раньше не было.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 10.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

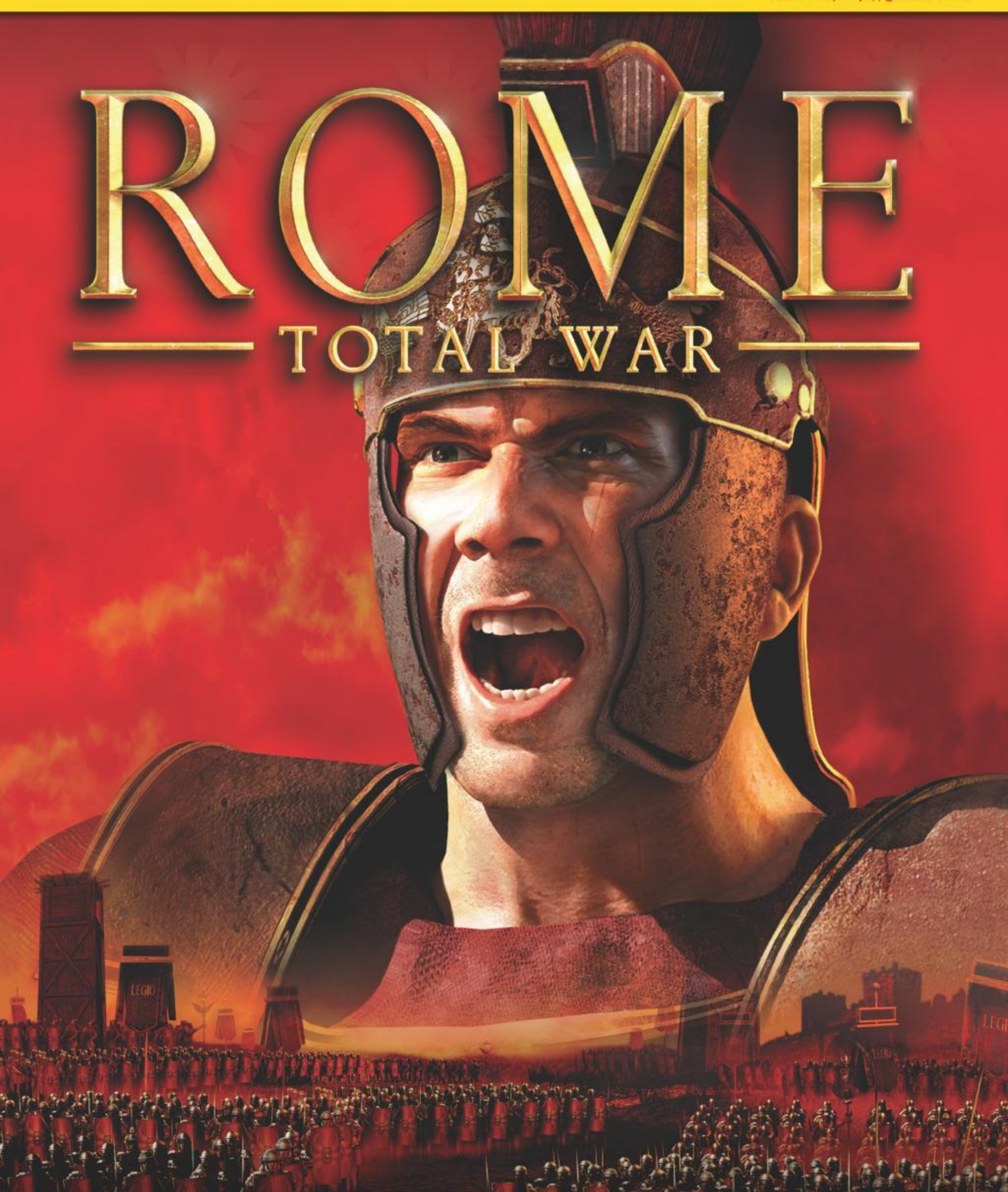
★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

9.5

ROME

TOTAL WAR



EVIL GENIUS

Андрей Александров

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Издатель в России: Софт Клуб ■ Разработчик: Elixir
Studios ■ Похожесть: Dungeon Keeper ■ Мультиплеер:
Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.howevilareyou.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

В морских объятиях

Сделать в условиях подобной антисанитарии можно только одно — сбежать. На маленький остров, готовый принять и пригреть Злого Гения. Остров этот ни в коем случае не должен быть необитаемым: десяток домов, в которых греются аборигены, — это очень даже хорошо. Если же рядом возвести фешенебельный отель, то вообще отлично! Пусть разведки разных государств смотрят в подслеповатые объективы со своих спутников и видят маленький тропический рай, жители которого зарабатывают копейчку на обдирании богатеньких туристов.

И только наша Злющая Гениальность будет знать об истинном предназначении этого островка. Где-то там, неподалеку от мирных лачуг, высится холм. Любой человек, прошедший стажировку в легендарной игре **Dungeon Keeper**, мигом поймет, что нужно делать с этим замечательным элементом ландшафта. Первым делом стоит прорубить вход и присоединить к нему маленький коридор, начинен-

ный ловушками. Ассортимент богат: здесь вам и газовые камеры, и стены из лазерных лучей, и даже реактивные двигатели, вышвыривающие далеко на улицу любого, кто имел неосторожность прогуляться под их соплами. Строится все это для одной цели — не допустить незваных гостей в глубь острова, где раскинется основная база, каждая комната которой будет преумножать могущество Злого Гения. Вот казармы, где спят подчиненные, вот столовая, где они обедают, и зал, где они развлекаются, гоняют в настольный теннис. Рядом за крепкими дверьми скрывается информационный центр — комната-мозг, куда стекаются сведения о пока еще живущем в добре мире. Дальше — больше. Вот строится тюрьма, где будут содержаться пленные, а вот рядом с ней материализуется огромный холодильник, где упокоятся те, кто по какой-либо причине в тюрьму не попал. Вот лаборатория, где ведутся разработки Злых Штуковин. Вот тренировочный зал, в котором подчиненные растут над собой. Заниматься строительством в **Evil Genius**, зарыва-

ясь все глубже и глубже в облюбованный холмик, — превеликое удовольствие. После того как основа любой базы Злого Гения заложена, перед вами открываются настоящие творческие просторы.

Может, создать подземелье с двумя входами, что упростит перемещение наших подчиненных? Или, наоборот, возвести парочку ложных дверей, за которыми нет ничего, кроме маленькой комнатки со ждущими своих клиентов ловушками? Разумеется, подземелье строится не только для удовлетворения землеройных наклонностей игрока, но еще и для того, чтобы приютить в своих недрах ценный людской ресурс. Да-да, именно ценный — несмотря на то, что Злом у нас здесь пропитана даже туалетная бумага, к своим подчиненным следует относиться с уважением. Впрочем, иерархия соблюдается неукоснительно. На вершине пирамиды стоит собственно Злой Гений, который, по всем канонам жанра, не очень в популярен в быту и является скорее символом Великой Идеи. Чуть ниже расположились



- 1 Вряд ли этой красавице агентессе помогут пистолет с глушителем и эротичная поза.
- 2 Нет, господа, мужчина-в-желтом отнюдь не пылает любовью к этой длинноногой красотке. У него другая любовь — к пыткам.
- 3 Мерзкий воришка собирается украсть научную машину. Не знает, дурачок, что она поддельная.
- 4 Громила экипируется табельным пулеметом. Скоро будет жарко.
- 5 Да-да, это Эйфелева башня! Только чуточку уменьшенная.



“хенчмены” — подручные, которые, возможно, при несколько более удачном стечении обстоятельств и сами могли бы стать Злыми Гениями. “Хенчмены” не только обладают морем полезных навыков, но и, что очень приятно, практически непобедимы. Начинаем мы игру всего с одним подобным товарищем. Однако со временем, когда Злобность и Гениальность подрастут, встать под наши флаги захочет еще несколько пакостников.

Наконец, последними идут “миньоны”. Это мелкие злодеи-неудачники, которые в те времена, когда Александров со злорадной ухмылкой разливал Сверхтухлую Смесь в укромном уголке кабинета биологии, только и могли, что обижать первоклашек да дергать Светку за косички. Работа “миньоном”, разумеется, перепадает самая черновая — базу ценой собственных жизней защитить, комнатенку новую отстроить и тому подобное. При этом, в отличие от “хенчменов”, “миньоны” не находятся под прямым контролем игрока и действуют ведомые своим скудным искусственным умишкой. Ну а если еще учесть, что достаются они

нам совершенно бесплатно, прибывая на остров, влекомые запахом Зла (впрочем, для того чтобы увеличить скорость прибытия, раскошелиться все-таки придется), то становится совершенно понятно, почему относятся к ним как к пушечному мясу. Впрочем, и у “мяса” есть возможность стать ценным деликатесом. Обитающих на острове “миньонов” можно развивать в трех направлениях: военном, социальном и научном. И, например, к снайперу, на “выращивание” которого из чернорабочего ушла целая куча времени, отношение уже совсем другое.

Где-то за горизонтом

Разумеется, со временем острова становится мало — Злобный Гений не относится к тем, кто способен провести всю свою жизнь на задворках мира в окружении верных подданных. Поэтому рано или поздно игроку предстоит знакомство с Картой Его Будущего Мира. Пока что на ней разными цветами сверкают государства, которые объединились в несколько... вернее, нет — которые в ужасе сбились в несколько кучек-организаций, созданных

для противостояния Злу. Поэтому придется их немного проучить.

Веселиться на мировой карте можно по-разному. Во-первых, есть возможность отправить несколько подчиненных на заработки в один из ее регионов. Чем именно они там занимаются, не известно, но факт остается фактом: финансовые активы игрока после подобного поступка начинают расти как на дрожжах. Во-вторых, подчиненные умеют вести разведку. Несколько минут тщательного вынюхивания — и вот над регионом призвонно взвываются флажки, обозначающие места, где можно напасть, и иконки, обозначающие вещи и людей, которые можно похитить. Ну а дальше начинается самое интересное. Совершаемые с помощью подчиненных Нехорошие Поступки ведут к повышению рейтинга нашей Злючей Гениальности, что аукнется появлением новых возможностей. Надоело злодействовать за нематериальные очки? Тогда украдите какую-нибудь красивую золотую чашку, которую — какая неудача! — индусы считают чуть ли не главной своей святыней. После доставки

на остров сим ценным сосудом можно будет украсить одно из помещений базы, что не только удовлетворит утонченный вкус Злого Гения, но еще и повысит мораль подчиненных.

Оппоненты также не остаются в накладе. По Карте Нашего Будущего Мира слоняются их патрули, выпущенные на волю с одной единственной целью — нанести урон нашим беззащитным подчиненным. Иногда от патрулей, конечно, получается спрятаться, но в большинстве случаев приходится нести потери. Со временем неуютно становится и на острове, куда также начинают прибывать мерзкие засланцы сил зла. При этом активность последних напрямую зависит от действий игрока. Начнете буянить особенно энергично (а делать это придется) — и остров быстро превратится в место проведения парада сил Мирового Порядка. Враги попрут бурным потоком, при этом каждый боец будет стараться выполнить собственную задачу. Так, например, киллеры целью своей жизни считают физическое уничтожение Злого Гения. Воры стараются вернуть похи-



ценные ценности их законным владельцам. Ну а спецназ, не мудрствуя особо, просто отстреливает все, что представляет хоть какую-нибудь угрозу. Так же следует отметить, что кроме "обычных" бойцов у каждой из организаций имеется и свой Джеймс, так его, Бонд — супер-агент, обладающий огромными возможностями и завидным иммунитетом к физическим воздействиям. Поэтому, даже если всего одна подобная зараза изберет остров в качестве цели своего визита, у его обитателей проблем изрядно прибавится.

Клоны на тропе войны

Организовывать эффективную оборону от всех этих мерзких добрячков как сложно, так и интересно. Первым делом следует воспользоваться подарком, который преподнесли нам разработчики искусственного интеллекта, сделав поведение последнего максимально соответствующим жизненным реалиям. Прибывающие на остров бойцы не срываются сразу в сторону базы, а предпочитают начать рабочий день с проведения разведки. Поэтому есть реальный шанс запудрить мозги горе-шпионам, убедив их в том, что штурман подводной лодки ошибся адресом и привез их совсем не туда, куда надо. Сделать это можно, например, приказав социальным "миньонам" отвлекать внимание засланцев. Крайне полезным окажется и вышеупомянутый отель, обитатели которого будут мозолить глаза разведчикам и мешать им делать свою работу. Правда, за все приходится платить: прикидывающиеся круглыми идиотами туристы сами запросто могут принять вашу базу за одну из мест-

ных достопримечательностей и отправиться на ее изучение. А сие чревато всеобщей оглаской и прочими неприятностями.

Следующий рубеж обороны — это технические средства, которыми можно нашпиговать внутренности базы и прилегающую к ней территорию. Грамотная комбинация ловушек способна за просто сделать достоянием истории целый отряд врагов. Не стоит забывать и про систему предупреждения: сеть из видеокамер, датчиков движения и громкоговорителей позволит своевременно обнаруживать врагов, сведя к минимуму восклицания вроде "Ой! А вы откуда взялись?".

В том же случае если не получится ни отвлечь внимание супостатов, ни загнать их в объятия ловушек, атаку придется отбивать самым привычным из способов — с помощью подчиненных. В любой момент на базе можно установить один из трех уровней угрозы — зеленый, желтый и красный. При зеленом уровне обитатели подземелья будут заниматься своими делами и игнорировать врагов до тех пор, пока они не нападут сами. Желтый уровень заставит подчиненных взять оружие со специальных стоек и продолжить работу. Наконец, при красном уровне народу уже не до мирных дел — все начинают метаться по базе и окрестностям в поисках хотя бы самого завалющего противника. Также с неожиданными гостями можно работать "индивидуально", отдав, например, приказ на их захват. Делать это приходится по двум причинам. Во-первых, некоторые агенты обладают ценными разведданными и при правильном подходе готовы ими поделиться. Во-вторых, пытки и издевательства над шпионами, каждый из кото-

рых обязательно является отличным семейным, отцом минимум троих детей и исправным налогоплательщиком, крайне положительно влияют на мораль подчиненных. Поэтому имеет смысл создать нечто вроде конвейера, регулярно захватывая врагов, сортируя их в тюрьме и переправляя в объятия различных Адских Машин.

Вообще изобретательность разработчиков, регулярно подсовывающих игроку все новые возможности напасть, впечатляет. Надоело побеждать врагов по-честному? Отлично, давайте избавимся от сего неподобающего Злому Гению качества всего в три шага. Шаг первый. Отправляемся в Антарктиду и отбираем у тамошних мерзляков-ученых их любимую игрушку — экспериментальную машину для клонирования. Шаг второй. Запикиваем суперценное тельце нашей Злючей Гениальности в агрегат и получаем собственного клона. Шаг третий. Бросаем клон рысущим по острову киллерам. Главное здесь — не перепутать! Добрые убийцы миглом проглотят наживку, и — вуаля! — одновременно с падением на землю бездыханного клонированного тельца примерно до такого же уровня упадет и интерес одной из организаций-противников к вам. Некрасиво, говорите?

Главный из гениев

Впрочем, тем, кто после прочтения предыдущего абзаца утвердился во мнении, что в Evil Genius дозволяется творить все, что взбредет в их гениальные головушки, рекомендуется остудить эти самые головушки в чаше с холодной водой. Помните, в начале статьи писалось, что

Джеймс Хассабис — самый Злой и самый Гениальный человек в мире? Таковым он остался и в конце статьи. Ведь даже самый изобретательный и способный из играющих в Evil Genius Злых Гениев все равно пляшет под дудку Джеймса, одно за другим выполняя задания линейной игровой кампании. Никаких расстрелов — шагать вправо или влево здесь просто не позволено. Да, некоторые задачи можно решать разными способами. Есть и несколько дополнительных миссий, которые выполнять вообще не обязательно. Но не больше, понимаете? Двигаться к мировому господству здесь разрешено исключительно по прямой.

Впрочем, линейность — это единственный серьезный недостаток, который можно отыскать в Evil Genius. Причем даже его вы заметите только после того, как заглянете под огромный пласт сильнейших сторон. Джеймс с товарищами по Elixir Studios действительно оказались настоящими гениями и создали одну из самых ярких игр года, которая не только вобрала в себя все лучшее, что было в Dungeon Keeper, но и добавила к этому огромную пачку собственных идей.

И похоже, что делать подобные, выбивающиеся из общей серой массы игры становится хорошей традицией для Elixir Studios. Вспомните не самую удачную, но весьма самобытную Republic: the Revolution.

Меж тем на горизонте уже мелькает Blue Vault, стратегия про секретную организацию, которая сражается с инопланетянами. Нет, пожалуй, Хассабиса все-таки стоит простить. Даже несмотря на то, что он гений. Пусть и злой. ■

EVIL GENIUS

Отдельного внимания заслуживает стилистика игры. Evil Genius, как вы уже, наверное, догадались, является пародией на знаменитую "бондиану". Да-да, практически в каждом фильме про знаменитого агента 007 в роли врага выступает Злой Гений, непременно вынашивающий план порабо-

щения человечества. Собственно, посмотреть на мир глазами именно этого человека и предлагает нам игра.

Качество пародии заслуживает самой высокой оценки — настолько изящны отсылки к книгам Яна Флеминга и снятым по ним фильмам. При этом Evil Genius не опускается до банально-

го их высмеивания, предпочитая более тонкий юмор вроде боевых пловцов, занимающихся синхронным плаванием в одной из заставок. Делают это они под роскошную музыку, которая, разумеется, написана под впечатлением от саундтреков к фильмам про сами-уже-знаете-кого.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Быть Злым Гением — такое удовольствие! Evil Genius позволяет нам получить его прямо за компьютером. Не пропустите!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 10.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

9.0

ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



FLATOUT 2



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91,
e-mail: buka@buka.ru

PORT ROYALE 2

(ПОРТ-РОЯЛЬ 2)

Степан Чечулин

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Ascaron ■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Ascaron ■ Похожесть: Port Royale, Tortuga: Pirates of the New World, Patrician III ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один CD

www.ascaron.com/gb/portroyale2

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,6 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Если вы остро чувствуете терпкий вкус приключений, ваши губы солонны от морских брызг, а в ушах не смолкает скрип мачт, то могу поспорить, что вы наверняка уже наточили верную саблю, зарядили пару пистолетов, выбрали подходящего размера треуголку и готовы отправиться в полное опасностей и неожиданных открытий путешествие. Господа флибустьеры и авантюристы, корабль с гордым именем **Port Royale 2** бросил якорь в нашем порту и ждет отважных капитанов, которые не побоятся ринуться в головокружительный водоворот самых что ни на есть невероятных событий. Время подняться на борт, не так ли?

Пятнадцать человек на сундук мертвеца...

Появление на игровой сцене **Port Royale** произошло больше года назад — 2 апреля 2003 года. Кудесники из **Ascaron**, на счету которых уже была замечательная "морская" стратегия **Patrician**, создали игру, которую широкая об-

щественность и критика наградили титулом чуть ли не лучшей стратегии "про пиратов и торговлю". К хору хвалебных голосов присоединился и могучий бас "Игромании". И, прямо скажем, не зря — **Port Royale** того стоил. Увлекательный геймплей удачно сочетал торговлю и сражения, которые проходили в "морских" декорациях. Тех самых, за которые мы с вами так любим "Остров сокровищ" Стивенсона и "Капитана Блада" Сабатини.

Отличительной особенностью **Port Royale** была свобода выбора своей роли. Можно было примерить на себя амплуа грозного пирата и наводить ужас на толстопузых торговцев, грабя суда. Или заниматься бизнесом под маской мирного торговца, который в одном городе покупает товары за копейки, а в другом продает их втридорога. Или же стать хозяином разнообразной недвижимости, отгрохать собственную фабрику по переработке хлопка или производству одежды. В конце концов, можно было стать грозой пиратов, зарабатывая немеркнущую

славу и вечную память у местных жителей, охотясь на местных корсаров. Глубина геймплея **Port Royale** потрясала воображение, и время за игрой летело стремительно.

К сожалению, были у первой части и недостатки — неудобоваримый интерфейс, не слишком увлекательные битвы и туповатый AI.

В ожидании **Port Royale 2** мы свято верили, что разработчики исправят свои ошибки и наконец выведут идеальную "морскую" игру. И таки да: вы будете смеяться, но стахановцы из **Ascaron** действительно поработали на славу и сделали, пожалуй, лучшую на сегодняшний день стратегию "про пиратов". Недостатки, конечно, есть, но суть дела от этого не меняется.

...й-о-хо-хо...

Действие **Port Royale 2** разворачивается в 1600-1700 годах в водах Карибского бассейна. Снова за "покерным" столом сошлись четыре страны — Англия, Испания, Франция и Голландия. Вначале вы решаете, за какую именно сторону играть. Это не простая

формальность — выбор довольно ощутимо влияет на уровень сложности игры. Ведь, как известно, в 16-17 веке самой сильной страной была Испания, а вот Франция и Голландия плелись где-то в хвосте прогресса. Правда потом крупье "сменил руку" — Испания резко пошла на спад, а ее конкуренты, так сказать, взяли флэш. То есть в начале вашего славного пути легче всего выступать на стороне Испании.

Перед отплытием вам необходимо грамотно распорядиться начальными очками умения, а также определить специализацию персонажа. Скажем, если вы собираетесь нещадно топить вражеские корабли, то лучше всего выбрать "Точность", что позволит метко закидывать врага ядрами с весьма внушительного расстояния. С другой стороны, если вы планируете вести условно мирную жизнь коммерсанта, то вам больше подойдет "Опыт торговли", который позволит дешевле покупать и дороже продавать товары.

Создав своего персонажа, вы оказываетесь в одном из городов,





где и начинается ваша карьера морского волка. Правда, вначале дела обстоят не сказать чтобы очень радостно. На счету у вас 30 000 золотых, плавать можно только на хлипком шлюпе, а звание юнги не позволяет даже получить задание губернатора или взять кредит у местного казначея. Что делать в столь плачевной ситуации? Выход очевиден — закупаться в городе дешевым товаром и везти его туда, где за него дадут как минимум в два раза больше.

Собственно говоря, в начале игры торговля является основой геймплея. Благо в отличие от первой части разработчики поработали над интерфейсом, который стал на удивление дружелюбным и легким. Торговать и путешествовать теперь проще простого. Правая кнопка мыши позволяет легко и просто отправить корабль в дальнейшее плавание, атаковать

вражеское судно, посмотреть, какие товары нужны городу, а какие нет. Кроме того, теперь в таблице спроса и предложения каждый товар подсвечивается своим цветом, благодаря чему понять, в чем нуждается тот или иной город, очень просто.

Ясное дело, что доля честного торговца почетна и достойна уважения, но заработать трудом праведным по-настоящему большие деньги нелегко. Конечно, можно закупить по всей стране недвижимости и предприятий, чтобы самому производить товары, проложить выгодные торговые пути, складывать в свою любимую свинью-копилку честно нажитые пиастры, обзавестись красавицей женой и пятью детьми... Но, скажите мне, где тут романтика? Ведь душа просит свиста картечи над головой, удачных абордажей и стремительных захватов городов! По-

этому долой расходную книгу со всеми ее дебетам и кредитами. Лихо заламывайте на бок треуголку и вперед — промышлять пиратством. Это не только чрезвычайно увлекательно, но и выгодно — можно быстро разбогатеть и поднять уровень своего персонажа.

Нужно для этого всего ничего. Более-менее крепкий корабль, десяток-другой пушек, команда отчаянных ребят — и вот вы уже оснащены для налетов на мелкие торговые караваны. После битвы (если вы, конечно, победите) можно захватить корабли и груз, чтобы продать их в любом городе.

Прежде чем встать на путь разбойника, стоит изучить политическую обстановку, выяснить, кто с кем воюет, прикупить каперское свидетельство — и только после этого грабить корабли, скажем, Англии не просто так, а во славу Испании. Если же прене-

бречь каперским свидетельством, то не стоит удивляться, что после пары успешных грабежей за вами погонятся боевые корабли всех стран, а порты для вашего флота закроются навечно.

Немного о том, как вести сражение. В отличие от оригинального Port Royale, где можно было управлять несколькими кораблями, раздавая приказы, в Port Royale 2 вы командуете всего-навсего одним парусником. Даже если ваш караван состоит из четырех фрегатов, непосредственно на поле боя будет только один. Другие выйдут на сцену только после того, как потонет первый. Управляется корабль точно как в Tortuga: ткнули мышкой — посудина поплыла, нажали кнопку — бортовой залп. Как говорится, полностью ручное управление. Разумеется, подобная система весьма спорна. Особенно если



1 Штурм городов — занятие не из легких. Особенно учитывая, что приходится вести сражение одним кораблем против нескольких защитных башен.

2 Бросив якорь в бухте города, стоит наведаться к местному градоначальнику и получить какое-нибудь важное задание.

3 Чтобы выиграть сражение против трех кораблей, надо проявить недюжинный талант капитана, ловко маневрируя и поливая врага ядрами.

4 Дуэль между капитанами в самом разгаре. Не волнуйтесь, проиграть рукопашный бой здесь невозможно в принципе.



An aerial photograph showing a lush, green island with a dense forest of palm trees and other tropical vegetation. The island is surrounded by clear, turquoise water. A smaller, rocky islet is visible to the right of the main island. The coastline is rugged and rocky, with some areas of white sand beach visible. The water transitions from a shallow, light blue near the shore to a deeper blue further out.

Судьба Порт-Рояля была трагической, но вполне закономерной. В 1692 году в Порт-Рояле произошло разрушительное землетрясение, сразу после которого город накрыла гигантская волна, подобная цунами. В итоге знаменитый приют мерзавцев был полностью разрушен и смыт с лица земли. В катастрофе погибло, по разным данным, от 1600 до 3000 человек, в основном это были пираты. Жители Ямайки до сих пор уверены, что этот грешный город покарала небеса.



В скучноватые морские баталии периодически вносят разнообразие рукопашные схватки, которые случаются, если вы получите вызов от капитана вражеского судна. Боевая система простая: левая кнопка мыши — удар, правая — блок. Все элементарно, тычем мышкой в разные части тела супостата, не забывая своевременно блокировать ответные атаки. Проиграть дуэль в принципе

Возвращаясь к теме городов, надо сказать, что их в Port Royale 2 множество. Каждый из них — это набор стандартных зданий: Таверна, где можно узнать последние сплетни и слухи, нанять капитана или сыграть в карты за деньги. Резиденция губернатора, который продает каперские свидетельства и раздает задания. Есть также верфь и рынок. Кроме того, в каждом городе можно заглянуть на огонек к архитектору, у которого за разумные деньги можно приобрести разные постройки. Правда, прежде чем вы сможете что-либо построить в том или ином городе, необходимо за весьма круглую сумму купить лицензию, потом отгрохать склад и только после этого заняться возведением нужного объекта.

Графически Port Royale 2 мало отличается от игры-прародительницы. Двумерная глобальная кар-

Port Royale 2 — настоящий подарок для всех любителей попугаев, пиратов и камзолов. Тут все как в хорошем морском романе. Дальние путешествия, жаркие сражения, лихие захваты городов, а также продуманная экономика. Геймплей настолько разнообразен и увлекателен, что после того, как игра закончится, вас снова неудержимо потянет в этот солнечный мир, пахнущий порохом и пряностями, где попутный ветер наполняет паруса, а волны бьются о борт вашего фрегата. Ведь все мы когда-то мечтали покорять океаны, не правда ли? ■



ЛЕГКО ОСВОИТЬ

90%

Port Royale 2 — морской эпос без страха и упрека. Вас ждут лихие налеты на города, вдумчивые торговые операции, опасные морские сражения и полная свобода выбора действий. Все это дополняется симпатичной графикой, отменной музыкой и на удивление дружелюбным интерфейсом. Господа флибустьеры, время разбивать бутылку шампанского и отпраздновать в плавани!

★★★★★★★ 8.0

8.5



МУММИЯ

Фантастическая игра с самыми невероятными приключениями.
Ожившие персонажи известного мультфильма!
В твоих руках волшебные силы магического браслета Озириса!
Хотю, огонь, электричество и ТЕЛЕКИНЕЗ!



© 2004 «Руссобит - Паблшинг». Все права защищены
The Mummy is a trademark and copyright of Universal Studios.
Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

© 2004 «Hip Interactive». All Rights Reserved.

www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>



KOHAN II: KINGS OF WAR

Степан Чечулин

Жанр: RTS ■ Издатель: Take2 Interactive ■

Разработчик: TimeGate Studios ■ Похожесть: Kohan: Immortal Sovereigns ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.timegatestudios.com/kow

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Не секрет, что всего пару лет назад жанр RTS пребывал в затяжном кризисе. Ученые мужи горестно вздыхали и, понуриив головы, сокрушались, что, дескать, все стратегии — на одно лицо, и геймплей у них как две капли воды похож на геймплей приснопамятного **Warcraft**. Суть всех сетований сводилась к следующему: жанр RTS себя исчерпал, и ничего нового от него ждать не придется. Но вот, поди ж ты, на пороге уже 2005 год, а почтенный жанр процветает. Стратегии бодро шагнули из набившего оскомину 2D в, как принято говорить, "полное 3D". Юниты обросли полигонами, спецэффекты на равных конкурируют с экшенами, а в одной битве за какое-нибудь замшелое село сходятся многотысячные армии. Да и сам геймплей уже далеко ушел от стандартного "наклепал войска и кинул их в атаку на базу врага". Теперь игроку приходится думать, планировать, разрабатывать тактику и совершать прочие стратегические ужимки и прыжки.

Все потому, что в темные времена однообразных RTS на-

шлись энтузиасты, которые предложили нам принципиально новый подход к жанру. Одними из таких вот героев стали товарищи из **TimeGate Studios**, которые сотворили в 2001 году замечательную стратегию **Kohan: Immortal Sovereigns**. Весьма увлекательную RTS, которая выгодно отличалась от блеклых конкурентов ярким, притягательным геймплеем. Правда, графика **Kohan** не поражала воображение, да и AI оставлял желать много лучшего. Игра не смогла завоевать широкое признание публики, став хардкорной RTS для хардкорных же ценителей жанра.

Однако разработчики из **TimeGate Studios** не собирались останавливаться на достигнутом, и вот, три года спустя выкатили **Kohan II: Kings of War**, которая явилась для нас настоящим сюрпризом. Никто не мог и предположить, что мы получим RTS голубых кровей, которая обладает удивительно притягательным геймплеем и безо всякого стеснения щеголяет вполне себе современной графикой.

Бессмертные герои

Сюжет второй части "Кохана" — это прямое продолжение событий оригинальной игры. Местная "затравка" заставит содрогнуться даже видавших виды геймеров. Как вы, должно быть, помните, в первой части все крутилось вокруг бессмертных героев, в просторечии называемых коханами. В магическом мире Калдун произошел некий катаклизм, который всех этих коханов отправил в мир иной, заключив их души в специальные амулеты. Перед вами стояла задача собрать коханов и с их помощью изгнать из Калдуна нечисть, которая захватила некогда мирный край.

Вторая часть рассказывает историю о том, как жалкие остатки недобитого войска нечисти стремительно ретировались в пустоши, отыскивали там какой-то дьявольский колодец и, старательно поколдовав, вызвали к жизни жуткого демона по кличке Абандон. Мало того, что монстр сам по себе отличается недюжинной силой и зверским

выражением морды лица, так он вдобавок привел с собой несметную армию разнообразной нежити. В общем над Калдуном снова нависла угроза полного уничтожения, а значит — самое время звать на помощь уже упомянутых коханов, которые загонят Абандона назад в бездну.

На первый взгляд перед нами вполне себе классическая RTS со всеми характерными признаками — строительством городов, добычей ресурсов и созданием армии. Только вот в **Kohan II: Kings of War**, в отличие от прочих RTS, все эти действия на удивление легки и приятны. Возьмем, к примеру, сбор ресурсов, коих тут пять: золото, дерево, камень, железо и мана. В других стратегиях с этим делом как обстоит: построили ораву рабочих и отправили бедолаг валить лес или добывать золото на благо родины. В нашем случае все куда проще.

В **Kohan II: Kings of War** единственный ресурс, который можно копить и за который продаются постройки, апгрейды и армия, — это золото. Все осталь-





ное исчисляется положительным или отрицательным балансом и расходуется на поддержание армии или построек. Например, построили вы лесопилку, и стало у вас 10 единиц дерева в плюсе. Затем пришла вам в голову замечательная мысль нанять отряд лучников. Так вот, этот самый отряд за просто может потребовать на содержание 12 единиц дерева. Если вы думаете, что не сможете нанять такой отряд, то в корне ошибаетесь — просто баланс дерева у вас пойдет в минус 2 единицы, а недостающее дерево вы будете постоянно покупать за золото (приток золотых в казну резко сократится), пока не изыщете способ закрыть дефицит дерева.

На самом деле, подобная экономическая система чрезвычайно удобна и проста. Не приходится, как в других RTS, постоянно отвлекаться на сбор ресурсов и нудно ждать, пока скопится достаточное количество железа для постройки рыцарей. Стройте, если хотите. Главное, чтобы было золото — ваша основная валюта.

Так же, как и в первой части, здесь можно возводить самые настоящие города, причем если раньше это были невнятные, чи-



Кроме того, — и это еще одна особенность серии Kohan, — уничтожить отряд не так-то просто, ибо формально его гибель наступает лишь после того, как пал последний ратник. Но потрепанное отделение в ужасе убегает с поля боя аккуратно в направлении дружественных городов, где, как по мановению волшебной палочки, убитые на поле боя солдаты возрождаются, причем совершенно бесплатно. При этом опыт, набранный отрядом в боях, сохраняется полностью. Очень, знаете ли, практично.

В целом же геймплей вполне соответствует нынешней RTS-планке. Строим войска, штурмуем города, налаживаем экономику, изучаем разноразличные апгрейды, коих тут пруд пруди. Правда, надо сказать, что AI противника со времен первой части изрядно сдал. Теперь пройти игру значительно проще.

Главное, чем удивляет Kohan II: Kings of War, так это нестыдным графическим движком, благодаря которому картинка на экране действительно радует глаз. Действие, как и положено, разворачивается в 3D, юниты отлично прорисованы и превосходно анимированы. Когда марширует армия из не-

скольких отрядов, то происходящее здорово напоминает компьютерную постановку "Властелина Колец".

Спецэффекты также на высоте — все эти всполохи магического огня, молнии, которые срываются с пальцев магов и устремляются в неприятеля. В общем, графическая составляющая игры не подкачала. Кроме того, *Kohan II: Kings of War* радует отличной музыкой, при звуках которой тут же тянет на подвиги.

Очевидно, что *Kohan II: Kings of War* — это открытие месяца. Мы ожидали увидеть сколько-нибудь удобоваримую стратегию, а получили одну из лучших RTS последнего времени. В первую очередь, конечно, благодаря увлекательному геймплею. В *Kohan II: Kings of War* все делается легко и просто. Никто не заставляет вас ломать голову над тем, где построить город или найти еще парочку лесов. Управлять армиями несложно, построить крепкую экономику не составит труда. Все это дополняется отличной графикой и превосходной музыкой. В общем, не пропустите. ■



- 1 Расширившие орды нежить без труда способны захватить эльфийский город.
- 2 В Kohan II присутствует русская народная забава — "бой стенка на стенку".
- 3 Захватить хорошо укрепленный город не так-то просто. Защитники яростно обороняются, поливая нападающих градом стрел.
- 4 Главрад собственной персоной.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Koňan II — главный сюрприз месяца. Оригинальный геймплей приправлен весьма неплохой графикой и отменным саундтреком. Такое превращение гусеницы в бабочку у нас происходит нечасто — не пропустите.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ARENA WARS

Олег и Егор Москвитины

Жанр: Action/RTS ■ Издатель: Ascaron Entertainment
■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик:
exDream Entertainment ■ Похожесть: Нет ■
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Один CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@ROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.arena-wars.com

Arena Wars — это не что иное, как поле боя какого-нибудь **Unreal Tournament 2004** глазами убитого и вознесшего к потолку бота. Вид сверху, стратегический интерфейс, запрет на строительство, сюжет одной строчкой про галактический чемпионат на планетах-полигонах, ограниченные армии и море сетевого, как говорят на Западе, fun (вещества, известного химикам как продукт присоединительной реакции динамизма, зрелищности, чистоты геймплея и изящной концепции). Увы, рожденное не в том месте, не в то время и не при тех обстоятельствах, чадом **exDream Entertainment**, заранее скажем, рискует пройти мимо консервативного и предубежденного массового игрока.

Игра веселого режима

Точнее, целых трех безбашенных, абсолютно несерьезных, неестественно динамичных режимов. Режимов, пришедших в бессмысленно-беспощадный варгейм из сетевых экшенов. Вполне

привычные в шутер-обстановке, Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination выглядят в RTS абсолютной шизой.

Вот, например, как выглядит пересаженная в стратегию забава "Убить знаменосца". У каждой из недружественных сторон (от двух до восьми) есть три места, куда посторонним вход заказан. Это нерушимый портал, откуда на свет божий вылупляются юниты. Это электростанция — бесценный инструмент тактической борьбы. И, наконец, площадка, над которой гордо реет наше знамя. Задача простая — прорваться к флагштоку, схватить "Юнион Джек" и унести ноги (предварительно взяв их в руки). Но скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Во-первых, противник наверняка сгрудится вокруг своего знамени, пошлет экспедицию за вашим и укрепит на подступах к базе.

Как быть? Защитников флага можно нейтрализовать, уничтожив электростанцию. Обесточенный портал будет долго приходить в себя, а техника вокруг

флагштока сгинет в пламени большого взрыва. Ликуем, управляем скаутов за беззащитным предметом и... натыкаемся на засаду. Флаг возвращается на базу, честь восстановлена. А тем временем ваша собственная резиденция взлетает на воздух роем новогодних петард.

Как быть-2? Надо бороться за территорию. Сражаться за бонусы, выискивать места (ущелья, мосты), удержание которых поспособствует приближению линии фронта к вождьленному флагу и поможет освободить человеческие ресурсы. А можно, наплевав на приличия, рвануть напрямик к чужому portalу. Подумаешь — нельзя разрушить! Если удастся осадить телепорт, то расправа с постепенно поступающими поодиночке врагами будет напоминать тринадцатый подвиг деда Мазая, глушившего зайчат веслами и возвращавшего бедолаг в естественную среду обитания.

Точно также бодро и с сумасшедшинкой играют Bombing Run и Double Domination. Но, признаться, в одиночной игре

механика геймплея в различных режимах мало чем отличается. Другое дело — когда вы вырветесь на сетевые арены, где компаньоны могут переговариваться (а не переписываться) по интернету (наушники плюс микрофон — всем бы многопользовательским боевикам такую благодать!) и следить друг за другом через веб-камеру. Вот где каждый заложенный авторами режим обретает положенные индивидуальные качества. Хотя играть в "сингл" все равно очень и очень весело!

Герои меха...

Действующих лиц батальной постановки Arena Wars очень хочется называть мехосами и мех-воинами. Других ассоциаций эти причудливые, совершенно не грозные и однозначно игрушечные железяки не вызывают. Зато какой у них потенциал! Даром что весь парк техники можно уместить на одном скриншоте (6 разновидностей), так еще и враждующие стороны, похоже, закупают роботов в одном месте (ассортимент, проще говоря,



- 1 Делегация резвых багги, похоже, намерена ударить автопробегом по инфраструктуре врага
- 2 Не иначе, как среди ваятелей XXII века есть потомки Церетели.
- 3 Братское фото абсолютно всех юнитов игры.
- 4 Ценность этого скриншота вовсе не в пиротехническом представлении прямо по центру, а в рельефе карты в левом верхнем углу.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Степан Чечулин

E-MAIL: ИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: VU Games ■ Разработчик: Valve Software ■ Похожесть: Counter-Strike ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: 1 CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.steampowered.com

Любой среднестатистический гражданин планеты Земля практически не в состоянии понять феномен **Counter-Strike**. Так же, как искушенные в играх спецы не в силах этот феномен внятно объяснить. Ну что такое Counter-Strike, если взглянуть на него непредвзято? Модификация **Half-Life**, сделанная на старом как мир движке, геймплей которой, в общем-то, мало чем отличается от прочих 3D-экшенов. И вот поди ж ты, без малого шесть лет в эту сетевую войнушку играют миллионные полчища геймеров по всему миру! Да и что там греха таить, автор этих строк тоже в свое время крепко подсел на Counter-Strike и до сих пор всякую попытку коллег прищемить хвост этой игре встречает бешеным вращением глаз и свирепыми воплями, суть которых сводится к следующему: Counter-Strike — это лучшая игра всех времен и народов. Впрочем, не все коту масленица. Время бежит, и графика в "контре", как ни крути, устарела безбожно. Но вот вышел **Counter-Strike: Source**, и как-то всем нам сразу стало кристально ясно, что

у Counter-Strike началась вторая молодость. Бесспорно, шикарная графика вкупе с проверенным временем геймплеем неизбежно обеспечат Counter-Strike: Source запасом прочности еще как минимум лет на 5-7.

Возвращение

Как вы думаете, почему столько народа протирает штаны в интернет-клубах или дома за компьютером, в тысячный раз разыгрывая одну и ту же сценку — террористы и контртеррористы срываются с респаунов и начинают очумело носиться по карте, уничтожая все, что движется? Ответ прост — это увлекательно и здорово помогает расслабиться. Весело бегать с M4 наперевес и ощущать себя крутым парнем, отправляя на тот свет врагов меткими выстрелами куда-нибудь в область уха. Впрочем, по-настоящему интересно вести войну не с умственно отсталыми ботами, а с живыми противниками из той же, что и вы, породы хомо сапиенс. Когда ваши соперники думают и планируют стратегию боя — одержанная победа наполняет сердце

ощущением настоящего триумфа. Погоняв пару часов в Counter-Strike, становишься совсем другим человеком. Самооценка поднимается до заоблачных высот.

Спешу заверить, что суть "контры" осталась прежней. Геймплей все так же лих, незатейлив и увлекателен. Все, как в старые добрые времена, начинается с выбора, за какую сторону играть. А выбор этот все так же невелик. В конфликте по-прежнему участвуют две стороны — террористы и контртеррористы. Тут вас поджидает первый сюрприз — бесследно исчезла возможность выбрать скин персонажа. Готовьтесь к тому, что теперь все действующие лица этого театра военных действий — близнецы-братья. Смотрится это довольно странно, но на геймплей, к счастью, никоим образом не влияет.

Далее идем привычным путем. Закупаемся оружием, патронами и — в бой. Кто сказал, что Counter-Strike — это командный экшен? Забудьте об этом на всю оставшуюся жизнь. На самом деле это развлечение для одного игрока, конкретно — для вас. Можно

вообще не обращать внимания на то, что с вами в команде играет кто-то еще. Или, заведомо посчитав однополчан полными осликами, подобно незабвенному Рэмбо наводить порядок в одиночку. Подобная тактика, собственно говоря, единственно верная, ибо на серверах в интернете компания подбирается разношерстная, а значит, ничто не мешает вам считать себя самым крутым "отцом" и выиграть или даже проиграть, шут с ним, раунд в одиночку. Главное, чтобы было весело.

А весело в Counter-Strike всегда. То какой-нибудь маньяк с грозным ником MeGA Zlo примется палить в своих напарников прямо на респауне, то вдруг объявится неведомый чигер, накручивающий фраги (на вас в том числе). А уж как весело в компании с радостными воплями нестись навстречу противнику! Все друг друга толкают, каждый боец так и норовит заехать прикладом автомата в глаз соседу... В общем — то еще светопредставление. Словами не передать.

И хотя в целом геймплей остался прежним, кое-какие косме-



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Олег Ставицкий

Жанр: Аркада ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Neversoft Entertainment ■ Похожесть: Tony Hawk's Pro Skater ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD

www.activision.com/microsite/thug2

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Tony Hawk's Pro Skater, конечно, удивительная серия — вот уже который год подряд мы выставаем приличные оценки одной и той же игре, на которую Neversoft заботливо нанизывают все новые побрякушки. Теперь вы можете создать своего скейтера! Теперь вы можете нарисовать свой собственный узор и прилепить его на доску! Теперь у нас двадцать три разновидности бровей, пятьдесят восемь трюков и три секретных скейтера, среди которых — чемпион мира по сумо, Буш-младший и Элвис Пресли. Как выяснилось, плохие мальчики с ссадинами на руках и "линкинпарком" в ушах точно так же любят играть в куклы. Activision, в чьей маркетинговой пронизательности мы не сомневаемся ни минуты, каждый раз очень грамотно продюсирует новые игры серии. Они подбирают соответствующий саундтрек, тасуют проверенные ходы с номинальными нововведениями и выпускают очередного "тони хоука" в свет, на радость скейтерской общности. Главный парадокс Tony Hawk заключается в том, что это чуть ли не первая игра, в кото-

рую играют даже те, кто с роду не стоял на скейте. Все, что от вас требуется, — это любовь к аркадам и минимальная лояльность ко всей этой MTV-эстетике, на которой Tony Hawk густо замешан.

Пять лет под кроватью

Несмотря на порядковый номер 2 в названии, Tony Hawk's Underground 2 — шестая игра в серии. После успеха четвертой части в Activision удумали прикритить к своему орденоносному симулятору MTV-раздолбая... сюжет. То есть год назад мы перестали сражаться за сложносочиненные комбо и сосредоточили свое внимание на продвижении начинающего скейтера по карьерной лестнице (она у них, представьте, присутствует). Все хорошее, что было в Tony Hawk's Underground, она унаследовала от оригинальной серии. То есть сама по себе история восхождения на скейтерский олимп была довольно сомнительной, но отменный геймплей никуда не делся. Neversoft, впрочем, попытались было испортить его какими-

то невразумительными этапами, где вам приходилось ездить на машине, но на итоговый результат это не повлияло — Tony Hawk's Underground была крепкой игрой с плохим сюжетом.

Год спустя tandem Activision/Neversoft продолжает гнуть свою "сюжетную" линию. Теперь, впрочем, происходящее на экране напоминает незабвенный сериал Jackass. Завязка новой игры следующая — Тони Хоук и Бэм Маргера (ведущий шоу Viva La Bam на MTV) сколачивают команду скейтеров и отправляются в World Destruction Tour. Нам же предлагают олицетворить себя с очередным новичком и поучаствовать в местных ужимках и прыжках.

Геймплей, несмотря на издательства Neversoft над собственным детищем, по-прежнему держится молодцом. Нововведений не сказать чтобы очень много, но они вполне оправданы. Так, отныне вы можете взять скейт под мышку и пробежаться до нужного вам места. Условность, не позволявшая сойти с доски, крепко раздражала в предыдущих играх серии и вот, наконец,

была упразднена. Если вы вдруг удумаете соскочить со скейта в момент выполнения очередного комбо, на экране тут же появится таймер, отсчитывающий время, за которое вам нужно вернуться на доску. Не успеете — комбо благополучно испарится.

Второе ощутимое нововведение — это возможность отталкиваться от стен рукой. То есть во время комбо вы можете прыгнуть со, скажем, перил в сторону стены, оттолкнуться от нее и вернуться обратно. Подобные телодвижения, разумеется, принесут вам большее количество очков.

Согласно последней моде, в Tony Hawk's Underground 2 присутствует... slo-mo. То есть, нажав определенную клавишу, вы можете насладиться собственными выкрутасами в замедленной съемке. Не сказать, чтобы благодаря рапиду выполнять комбо стало ощутимо легче, но то, что он добавил Underground 2 зрелищности — факт. Это особенно актуально, учитывая, что движок игры — явно с проседью. Конечно, модели прибавили в полигонах, а уровни вылизаны практически до





Лейся, песня!

Саундтрек Tony Hawk's Pro Skater — предмет гордости Activision и радость фанатов серии. Но если раньше звуковая дорожка игры состояла преимущественно из поп-панк напевов разной степени невменяемости, то благодаря Underground 2 стало понятно, что игру делают все-таки люди со вкусом. Потому что к панку добавился рок (**Metallica, The Doors, Red Hot Chili Peppers**), хип-хоп (15 треков) и загадочный жанр other (другое), за которым скрывается три совершенно роскошных песни (**Johnny Cash — Ring of Fire, Steele Pulse — Born Fe Rebel** и... **Frank Sinatra — That's Life**).

Внутри

зеркального блеска, но нас, раскормленных всевозможными шейдерами обладателей PC, это не особенно радует.

Завершает список нововведений заветная возможность в сердцах расколотить свой скейт. Когда вы в очередной раз приземлитесь на задницу и расквасите себе нос, на экране появится специальная шкала, которую надлежит заполнить, судорожно нажимая соответствующую клавишу. В зависимости от того, насколько эта самая шкала заполнилась, наше альтер-эго зашвырнет доску в толпу или разломает ее ногами, или, чего доброго, разобьет о голову. Разумеется, вам тут же будет выдан новый скейт, а за означенный акт вандализма начислят некоторое количество очков. С одной стороны, перед нами, безусловно, интересное новшество. С другой — как нетрудно догадаться, на раскурочивание доски и получение новой тратится в два раза больше времени, чем на обычный подъем с пола. А это самое время, как правило, поджигает. Так что после того как вы вдоволь насытитесь внутренней тягой к разрушению, станет ясно, что, как правило, лучше просто молча подняться, утереть кровь и поехать дальше.

Как все это, в итоге, играется? Tony Hawk's Underground 2 предлагает на выбор два режима. Классический, в котором нам за две минуты предлагают выполнить целый ряд заданий (собрать разбросанные по уровню буквы, установить рекорд по очкам и так далее) и Story Mode, в котором развивается пресловутый сюжет. Фактически, сюжетный режим — это набор миссий. Каждая миссия имеет свои цели, которые кардинально отличаются от тех, что мы привыкли видеть в Tony Hawk. Например, угнать от больницы каталку с переломанным скейтером и откатить ее в определенную точку на уровне, уворачиваясь от преследующих вас санитаров. Или выполнить ряд трюков под музыку. Или сне-сти голову статуе Бенджамина Франклина. Или нарисовать на стене граффити (вы, кстати, вольны мазать баллончиком с краской, когда вам вздумается). По уровню, как правило, бродит целая компания скейтеров, которые готовы выдать дополнительный "квест" или просто поболтать. Для того чтобы вы не запутались в списке заданий (а их тут легко можно насчитать больше десяти), разработчики заботливо помес-тили в местное меню кратко-

описание каждой цели. В итоге мы, конечно, проводим в два раза больше времени за чтением всевозможных подсказок, однако играть и ориентироваться в местных уровнях стало много легче.

Кстати, об уровнях. Наряду с новыми локациями вы встретите старых знакомых, некоторые из которых кочуют по серии с самой первой части.

Конечно, за "классическим" и "сюжетными" режимами спряталась целая бездна развлечений рангом поменьше. Вы вольны создавать свои собственные уровни, трюки, комбо, переиначивать состав комбинаций как вашей душе угодно, и так далее.

За пять лет существования серии (страшно подумать, первая часть вышла в теперь уже далеком 1999 году!), Tony Hawk's Pro Skater из незатейливого развлечения превратилась в монструозных размеров машину по добыванию денег. Интересно, что все эти годы Activision лишь шлифуют геймплей-формулу, которую Neversoft открыли еще в самой первой части. Игропроцесс оказался настолько долгоиграющим, что даже сегодня, когда к нему прикрутили ведущих MTV-шоу, сюжетную линию и идиотские пока-

тушки на больничных каталках, он затягивает, как и раньше. По сути, единственная претензия, которая у нас есть к Tony Hawk's Underground 2 — это управление. Потому что на клавиатуре играть категорически невозможно — заработаете как минимум вывих пальца. Поэтому без геймпада подступаться к игре категорически не рекомендуется. В остальном же Tony Hawk's Underground 2 оправдывает практически все ожидания — от игры получаешь ровно то, что хочешь. Всем скейтерам и сочувствующим — низкий старт. ■

Лейся, песня!

Саундтрек Tony Hawk's Pro Skater — предмет гордости Activision и радость фанатов серии. Но если раньше звуковая дорожка игры состояла преимущественно из поп-панк напевов разной степени невменяемости, то благодаря Underground 2 стало понятно, что игру делают все-таки люди со вкусом. Потому что к панку добавился рок (**Metallica, The Doors, Red Hot Chili Peppers**), хип-хоп (15 треков) и загадочный жанр other (другое), за которым скрывается три совершенно роскошные песни (**Johnny Cash — Ring of Fire, Steele Pulse — Born Fe Rebel** и... **Frank Sinatra — That's Life**). ■



- 1 Панки на заднем плане абсолютно безобидны — при желании их даже можно огреть скейтом по голове.
- 2 Дорогая, я умею летать!
- 3 По Барселоне, согласно Tony Hawk's Underground 2, раскатывают исключительно Smart и мотороллеры. Так оно, в общем-то, и есть.
- 4 С больничной каталкой, кстати, тоже можно выполнять трюки.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Tony Hawk's Underground 2 — это несколько нововведений, роскошный саундтрек, чуть подправленная графика и очередной неменяемый сюжет. При этом играть в нее интересно так же, как и пять лет назад.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ПЕРЛ-ХАРБОР

Николай Пегасов

Жанр: Авиасимулятор ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: 1C/Maddox Games ■ Похожесть: Ил-2: Штурмовик, Microsoft Combat Flight Simulator 3 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.pacific-fighters.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video



Коннити-ва, молодые сыны микадо! Сегодня вы прослушаете курс небесного самурая — вас научат взлетать и наводить машину на цель. Сдав зачет, вы получите титул Божественного ветра! Кто там шепчется в заднем ряду? Кто спросил: “А когда нас обучат посадке”? Выйти из строя, вытащить вакидзаси и сделать себе сэппуку! Наука приземляться Божественному ветру не понадобится.

あの夜武士は* 越境することにした

Поклонники лучшего в мире авиасимулятора “Ил-2: Забытые сражения” давно мечтали выбраться за пределы Русского фронта и Восточной Европы. Поэтому анонс “Перл-Харбора” (Pacific Fighters — за пределами бывшего СССР) вызвал ажиотаж на форумах виртуальных пилотов. Шутка ли — новый проект старой команды, созданный на усовершенствованном движке “Ил-2”!

От игры по традиции ждали

* “В эту туманную ночь мы решили перейти границу у реки”.

(Японская строевая песня.)

того же, но побольше и покрасивее. Вероятно, в Maddox Games решили не расстраивать фанатов глобальными изменениями в геймплее, графике и физике. Поэтому разработчики ограничились теми нововведениями, которых от них, собственно, ждали.

Игра является настолько логичным продолжением “Ил-2”, что ее можно установить не только как отдельную программу, но и... как аддон к “Забытым сражениям”! В случае если “Перл-Харбор” поставить поверх “Асов в небе” (дополнение к “Забытым сражениям”), вам откроется более 220 модификаций самолетов, 14 государств по разные линии фронта (если мы не ошиблись в подсчетах — официально эта цифра нигде не озвучена) и карты для кампаний в Восточной, Центральной и Западной Европе и в Тихоокеанском бассейне.

“Перл-Харбор” может похвастаться парой десятков совершенно новых самолетов. Всего же их здесь более 40, но значительная часть появилась ранее, в патчах к “Забытым сражениям” и аддоне “Асы в небе” (например, японские “Зеро” и американские “Лайтнинги”).

Карьеру можно строить в кампаниях за Страну восходящего солнца, а также ее врагов — США, Британию, Австралию и Новую Зеландию. Причем игрок впервые может выбирать между морской и “сухопутной” авиацией. Ну а в качестве опознавательных знаков на фюзеляж можно нацепить даже апельсиновые треугольники королевства Нидерланды.

В игре реконструированы самые известные тихоокеанские операции с 1941 по 1945 годы. Для американцев слова “Мидуэй” и “Гуадалканал” значат примерно то же, что для нас с вами “Сталинград” и “Курская дуга”, а потому возможность принять непосредственное участие в этих битвах делает игру особенно привлекательной для западного геймера.

でも捜さくは** 正しく上申した

Главная особенность новой игры, которой гордится Медокс-сан и его помощники, — взлет и посадка

** “Но вражеские мастера ниндзюу доложили точно”.

(Японская строевая песня.)

на авианосец. Со взлетом дела обстоят просто: со второй-третьей попытки вы, скорее всего, сможете покинуть палубу без проблем. А вот посадка — совсем другая история.

Часто игрушки с самой примитивной идеей — четкой последовательностью простых действий — оказываются невероятно затягивающими. Сколько народу подселло на старенькие “Прыжки с трамплина” или более современную “Запульки пингвина”? Посадка самолета на авианосец — забава из той же категории. Только стремиться вы будете не побить чей-то рекорд, а банально остаться на палубе. Большинство игроков затратит на это уйму нервов, разбитых самолетов, разрушенных рубок и отлетевших шасси. Зато получит массу удовольствия, переходящего в экстаз, когда посадочный трос наконец-то поймает хвостовой крюк вашего истребителя!

Из других оригинальных моментов отмечу миссию за союзников, в которой игроку предлагают занять не кресло пилота, а... место стрелка-радиста. Самураи прижали наших соколов к земле и не дают вспорхнуть с аэродрома. Наша



1 Взлететь несложно. Сложно вернуть “Адского кота” обратно на палубу.

2 Гавайские острова, Жемчужная бухта, 7 декабря 1941 г. (фото автора).

3 Об уровне детализации говорят гильзы, летящие из четырех пулеметов “Сифайера”.

4 Размер летающей “Суперкрепости” впечатляет, особенно в сравнении с истребителем.

MYST IV: REVELATION

Александр Кузьменко

Жанр: Квест ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России:
Руссобит-М ■ Разработчик: Ubisoft Montreal ■
Похожесть: Myst III: Exile ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Два DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RUSGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



www.mystrevelation.com

Все опять очень и очень сложно. Это как бездонный колодец, в который легко упасть, но очень нелегко выбраться обратно. Все разумное, но при этом играющее человечество находится в состоянии безостановочной миграции: относительно недавно в нашей с вами вселенной открылся еще один параллельный мир, в который в ближайшее время переселятся тысячи, а может, даже миллионы. Вышел **Myst IV**. Билеты в вечность пока еще в свободной продаже.

Дыхание

Погружение — моментальное и неотвратимое. Оказавшись внутри, тебе натурально кажется, что игра дышит, говорит сердцем, подмигивает третьими глазами и угрожающе шевелит чакрами. В **Myst IV** есть какая-то неопишная человеческими словами магия, потрясающая, ни капли не надуманная и совершенно настоящая атмосфера. Кажется, что это и не игра вовсе, а какое-то загадочное живое существо, которое каким-то странным образом поселилось на твоём компьютере и теперь смотрит немигающим

взглядом из монитора и о чем-то постоянно думает.

Нет-нет, я все еще здесь, друзья. Я не впал в безумие и пока еще вполне адекватно воспринимаю окружающую действительность. На самом деле, конечно, вся магия нового «Миста» очень даже легко объяснима. В этой игре есть несколько высочайших технологических и дизайнерских достижений, которые, будучи состыкованы вместе, и образуют те странные субстанции, которые мы потом называем «жизнью», «атмосферой» и тому подобной лирикой. Если говорить словами простыми и очевидными, то **Myst IV** — это торжество квест-дизайна сегодняшних дней. Это образец того, как должны выглядеть подобные игры. Крепкий платиновый эталон, на который надлежит равняться всем. Не спорю, за все прошедшие со времен **Myst III: Exile** годы в жанре нет-нет и появлялись достойные игры (да и сейчас появляются — вот отрецензированный буквально на соседних страницах **Dark Fall** чудо как хорош), но король, как известно, должен быть один.

Начать хотя бы с того, что спе-

циально для **Myst IV** разработчики придумали замечательнейший графический эффект плавного размытия изображения. Выглядит он примерно так: вы крутите курсором по экрану и вдруг останавливаете взгляд... ну, скажем, на бочке с водой. Вы легко различаете на бочке каждую трещину и зазубрину, а тем временем весь остальной пейзаж слегка расфокусируется. Повернули голову в другую сторону: и вот уже четко видите далекие горы, а бочка и все остальное покрывается легким размытием. Странно и необычно, но эффект личного присутствия внутри картинки создается просто невероятный.

Далее. Курсор — знаменитая «мистовая» рука — отныне действует... как настоящая рука. То есть если раньше, чтобы потянуть какой-нибудь заваливающий рычаг, достаточно было просто кликнуть по нему, то теперь нужно действительно «схватиться» за него рукой, потом «потянуть» на себя мышкой и «отпустить» в конце. Звучит, казалось бы, дико, но на практике вызывает полнейший восторг. Трехмерная рука-курсор ведет себя абсолютно как настоящая: по-

стукивает по всяким подозрительным предметам, приветливо разворачивается при наведении на какие-нибудь активные объекты и кокетливо манит куда-то за пределы экрана при переходе между локациями. Мало того, управляя этой чудо-рукой, можно абсолютно реалистично... читать книги! То есть, натурально, хвататься за край листа и с характерным шорохом переворачивать страницы...

К чему такое подробное описание простого курсора? Видите ли в чем дело: это один из самых ярких примеров подхода к дизайну **Myst IV**. В этой игре абсолютно все, начиная от курсора и заканчивая прорисовкой самой чахлая болотной поганки, проработано с таким невероятным тщанием, что авторам хочется немедленно послать открытку с большим и подробным признанием в любви. Каждая локация насыщена тысячами мелких деталей: движением каждого листика дерева, анимацией какой-нибудь мелкой живности, жужжанием насекомых, свистом ветра, кругами, которые остаются на воде, если резко провести курсором по ее поверхности... Игра дышит, су-



- 1 Это — Ииша, дочь Атруса. Если вы собрались играть в «Мист», то лучше узнайте заранее, кто это такие.
- 2 Вы не поверите, но эту тварь можно даже почесать за ухом.
- 3 Загадка с отломанной трубкой заставит вас до основания сгрызть ногти.
- 4 На фоне зловещего неба решать механические головоломки особенно уютно.



существует этими деталями. И если их взять и убрать, то “Мист” из живого мира вдруг превратится в банальный набор головоломок на фоне красочных фотообоев.

Завершает весь этот пир духа триумфальное возвращение видео с живыми актерами. Оные актеры, надо сказать, помимо того, что прекрасно вписываются в трехмерные бэкграунды, судя по всему, знакомы с системой Станиславского и весьма достоверно играют (Рэнд Миллер, если вам интересно, все еще выступает в роли Атруса).

Фотоохота

Внутренний голос подсказывает, что уже давно пора переходить к описанию более фундаментальных вещей вроде геймплея или сюжета, но, честно сказать, в случае с Revelation и то и другое — скорее данность, нежели какой-то жизненно важный элемент. Геймплей, по большому счету, за последние десять лет не изменился ни на грамм. Мы все так же бродим по локациям, ищем подсказки, читаем книги, рассматриваем чертежи и решаем хитрые механические головоломки — переставляем палочки, давим на кнопки, настраиваем всевозможные синхрофазотроны и так далее. Идея стара как мир.

Другое дело, что в четвертой части ее воплощение близко к идеальному. С одной стороны — ни одна из местных загадок не заставит вас часами яростно носиться по дому и прилюдно признаваться в полнейшем техническом кретинизме, но с другой — ни один местный пазл не решается за пять минут. Золотая, если хо-

тите, середина между сложностью и интересностью после многолетних поисков была-таки найдена. Мало того, если, не дай бог, вы все-таки где-то застрянете, то специально на этот случай предусмотрена гибкая система подсказок — от тонких намеков до буквально пошагового решения каждой тутошной задачки.

Кстати, для облегчения жизни юному мистоведу авторы придумали такую замечательную штуку, как фотоаппарат. Заметив что-нибудь интересное (подсказку, улику или просто красивый пейзаж) можно тут же сделать фотографию и поместить ее в специальный альбом. Проще говоря: играя в Myst IV, совсем не обязательно постоянно держать под рукой карандаш и бумагу — все необходимые путевые зарисовки можно сделать прямо в самой игре.



Revelation — слишком большая игра для одной маленькой рецензии. Она настолько большая, что даже не уместилась на одном DVD. Говорить в конце какие-нибудь банальные вещи вроде “лучший квест-с-головоломками на сегодняшний день”, простите, но очень не хочется. Четвертый “Мист”, как ни банально звучит, это гораздо больше чем игра. Это реальный ключ к воротам в параллельную вселенную. Вселенную, где можно натурально жить, но в которой, по большому счету, нет ничего кроме потрясающих пейзажей и умных головоломок. Как получается такой парадокс — черт его, если честно, знает. ■



Роза из навоза

Оригинальный Myst, меж тем, вышел — ни много ни мало — ровно десять лет назад, в 1994 году, и буквально на глазах удивленных разработчиков за какие-то считанные месяцы дорос до статуса культовой игры, в



Myst

котором и пребывал еще несколько лет, пугая все чарты продаж какими-то небывальными тиражами. Разработчики (маленькая контора Cyan, до того знаменательного момента промышлявшая созданием садоводских “живых книжек”), видимо, сами не ожидали такого успеха, поэтому долгое время история создания Myst держалась в строжайшей тайне.

Страшная правда открылась лишь недавно, и вот в чем она, собственно, состоит. Окончательно озверев от “живых книжек”, братья Миллеры — отцы “Миста” — намеревались сделать стопроцентно контркультурный продукт. Игровой, если хотите, авангард. Квест о безумном мире и безумных людях. Миллерам не хватило денег, чтобы нанять актеров, поэтому они отчаянно кривлялись перед объективом любительской видеокамеры, периодически сбиваясь на смех или скабрёзные шуточки, а потом из всего этого хоум-видео нарезали видеоряд для игры. У братьев решительно не было средств, чтобы арендовать профессиональных звукорежиссеров, поэтому, например, булькающие звуки загадочных болот Да’Ни они записывали засу-

нув микрофон в бачок унитаза. Наконец, вконец задолбавшись с системой перемещений между локациями, они нашли легкое решение: за один вечер придумали всю эту навороченную телегу насчет Мира Волшебных Книг и тем самым здорово упростили себе задачу... Они пользовались чужими графическими библиотеками, за смешные деньги нанимали начинающих аниматоров, старались сделать игру как можно более нелогичной и запутанной...

И кто бы, как говорится, мог подумать. Стопроцентно арт-хаусный проект вдруг нашел живой отклик среди граждан потребителей. В игру со странным названием Myst увлеченно играла не горстка сдвинутых фанатов, как предполагалось изначально, а, натурально, половина человечества.

Мораль оказалась в том, что, несмотря на все преднамеренные безумства, Миллеры умудрились взрастить натуральную розу, абсолютно не пользуясь проверенными и заранее выигрышными технологиями “производства хита”. Может быть, именно поэтому ни один из многочисленных Myst-клонов не достиг и десятой доли популярности Великого Прародителя.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Наверное, самый гениальный отпрыск в благородном Myst-семействе со времен выхода самой первой части. В четвертый “Мист” нельзя играть, как во все прочие квесты. Им нужно жить.

ГЕЙМПЛЕЙ

8.0

ГРАФИКА

9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

9.0

DARK FALL: LIGHTS OUT

Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Квест ■ Издатель: The Adventure Company ■
Разработчик: XXV Productions ■ Похожесть: Dark Fall:
The Journal, Myst ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество
дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 700 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

www.xxvproductions.co.uk/darkfall2/index2.html

У этой игры самые короткие credits со времен "Тетриса". И значится там одно имя — Джонатан Боукс. Человек, единолично собравший одну из самых стройных, сложных и причудливых мозаик уходящего года. **Dark Fall: Lights Out** — отменный пример вольного художества, торжества одинокого творца над звериными рыночными законами. В конце концов, это просто отличный (неожиданно!) квест.

Давным-давно

Паркер, дипломированный картограф Королевской Академии, отнесся к заданию пригвоздить к мольберту Корнуэльскую Бухту как к очередному наказанию за мечты и амбиции. И зря: уже в первые ночи, проведенные в сером рыбацком городке Тревортан, в сознание молодого человека ворвались тревожные видения. А вскоре бухта погрузилась во мрак — погасло око неведомо как выросшего на скале Фетч Рок маяка.

Погасло, оставив без присмотра свирепую морскую стихию. Погасло, отдав на заклятие черной пучине отправившихся в ночь рыбаков. Какая сила управляет загадочным

маяком? Что за зло приглядывает за миром посредством смотровой башни? Почему Паркер разбрасывает камни на вершине Фетч Рок в своих злобных снах? Местные жители задыхаются от страха, едва юноша со взором горящим заводит разговор о Скале. Но страшная тайна манит Паркера, совсем как Аргентина — негра. И однажды ночью он растворится в морской дымке.

Таинство Dark Fall: Lights Out поглотит Паркера на целую вечность. Он будет искать ответы в далеком прошлом, краем глаза заглянет в будущее. А найдя их, вернется в холодную осень 1912 года. Осень, когда материя мира зашевелилась в тумане Альбиона.

Слово Сфинксу

История о таинственном и зловещем маяке, седине на картах Корнуэльской бухты, неприкаянных ушах, загадке Фетч Рок, паническом рабелепии обитателей рыбацкого поселка Тревортан перед Неизведанным, молодом картографе Паркере и приключениях во времени (1912, 2004, 2090 BC, 2090 AD) — вовсе не перл разряда Myst. Это талантливая, живая, спо-

собная удивлять, несущая определенную нагрузку легенда, которой, увы, не хватает свежести дыхания и остроты взгляда. Обыкновенный яркий драгмамень средней весовой категории. Но и он нуждается в достойной огранке. И Джонатан Боукс знает, чем озадачить адептов жанра. Паззлы Dark Fall — вдохновенный сплав комбинаторики, очевидно-невероятного взаимодействия с окружающим миром, суеты с инвентарем. Какую бы нервотрепку не заготовил для вас автор в следующей локации (сюжет, кстати, нелинейный), вы можете быть уверены — это будет изящная задача. Требуемая мышления и внимания ко всем деталям истории (подчас решение прячется за ширмой знаний, полученных из напряженных диалогов с редкими NPC, постыдного чтения чужой корреспонденции и так далее). Конечно, потом придется вернуться и раздать долги, но случай, товарищи, беспрецедентный — Сфинкс дает отсрочки! И мы непременно воспользуемся ими. Потому что всякий раз, когда вы беспомощно прислонитесь вспотевшим лбом к мерзлой стене неразрешенных проблем, пальцы

начнут лихорадочно искать в ней любую прореху — трещину, дыру, замочную скважину. По полотну сюжета дико хочется мчаться без ненужных остановок. Пускай придется тащить за собой багажа нерешенных проблем. Главное — движение вперед.

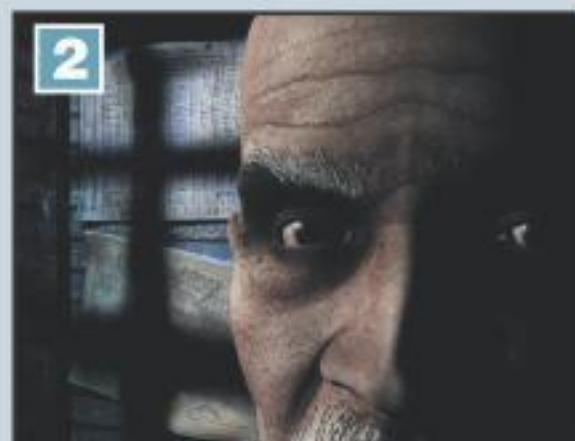
А пока ваш пылкий ум будет раскалывать один крепкий орешек за другим, восхищенное сердце будет констатировать: у Сфинкса Боукса свой особый стиль — самобытный и классический, органичный и многогранный. Такое, друзья, на вес платины.

Пепел страшных тайн

Dark Fall: Lights Out — это непрекращающаяся игра в прятки с собственным воображением. Какой бы ужас ни заглядывал тебе в глаза из выцветшего маскомедиа-окошка, как старательно бы ни скреблась в барабанные перепонки паника — ничего этого нет, знай. Есть только невидимая, мерзко дребезжащая струна страха, которая надрывно звенит в тумане. Плач на горизонте, крик в двух шагах, гудящее молчание



1



2



3

1 Когда смотришь на эту картину, акварель оживает, и слышен настоящий морской шум.

2 У фиксированной камеры есть свой художественный резон: фотоохота сулит ощутимый улов отменных скриншотов.

3 Средствами Macromedia скромный студент Ее Величества Джонатан Боукс оживил воду, заставил деревья добросовестно в ней отражаться и дунул на картинку настоящим туманом. А вы говорите — Кармак...

4 Самая лучшая изобразительная метафора морского путешествия в компьютерных играх.



На самом деле картографов двое, потому что всякий раз, когда виртуальный Паркер принимается изучать манускрипты, таинственные письма и хитроумные схемы, вы обреченно тянетесь за паркером реальным, чернильным. И прилежно заносите в дневник квестера основные моменты лекции. Иначе здесь нельзя — "путевые заметки" игра самостоятельно делать почему-то не хочет, и чрезвычайно важную для прохождения (пригодится все: спущенные в санузел письма, разбросанные по кухне рецепты,

Интерфейс, получивший множество макромедийных травм, хромает самым жалким образом. Например, устроившаяся на кончике вашего носа камера подчиняется лишь трем приказам, прописанным в macromedia-уставе. Получив отмашку на одно из действий, Картограф послушно совершает поворот на девяносто градусов вправо или влево, а также присматривается к закутавшимся в тени картинам на стенах. Для квеста, тем более авторского, созданного святым энтузиастом, такое управление смерти ни в коем случае не подобно. Но оперировать замечательную игру тем же скальпелем, каким вы привыкли орудовать в Windows-среде, крутить головой на девяносто градусов (от этой дурной привычки

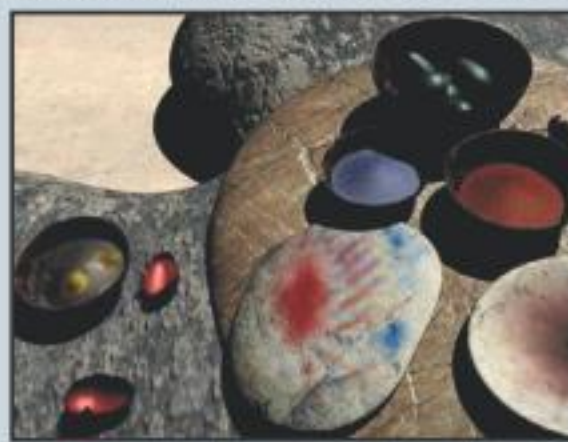
Знакоков Dark Fall почти полное совпадение описанного выше и происходящего на экране мониторов может навести на мысли о вторичности Lights Out. И они будут не правы: дело в том, что творчество Маэстро, как и упомянутые сюжеты, основывается на народных преданиях и легендах. Другими словами, у них одни корни. Которые, как мы знаем из песни ростовской группы "Каста", забывать не стоит.



Читатель, ставший свидетелем жуткой экзекуции технологии Macromedia выше по течению, готов услышать о визуальном и звуковом оформлении какую угодно крамолу. Сюрприз: камни бросать не будем, ограничимся парой помидоров. Произрастающая из неблагоприятной flash-почвы графика Dark Fall ничуть не стесняется своего непривилегированного происхождения. Напротив, всякая локация игры цветет и пахнет в разрешении 800 на 600 точек. Каждая сцена этого слайд-шоу подверглась пластическому рендерингу, текстуры охотно слезли с реальных местечек Корнуэла. Прогресс, по сравнению с благородным предком, налицо: серое подслеповатое небо пришло в движение, ожила некогда статичная вода. Над обесцвеченным (что скорее придает таинства, чем калечит картину) поселком рыбаков сте-

Призраки, кстати, зовут. Они смеются и убегают, заливаются пронзительным детским плачем, эхом рикошетят в катакомбах маяка, нашептывают что-то на самое ухо. Им подпевают волны, чайки, ансамбль неодушевленных предметов, хор кранов в бойлерной и шелест снастей ночных рыбаков. Эту безжалостную атаку на вашу подкорку возглавляют собственные композиции многостаночника Бюкса. Вам будет страшно.

P.S. Дорогие квестеры, мы не забыли сказать вам, что отныне и присно Джонатан Боукс такое же “ваше все”, как и Бенуа Сокаль (автор орденоносной “Сибири”) ? Если забылись — исправляемся. ■



85%

Квест имени одного-единственного Джонатана Боукса не побоялся выйти к искушенному зрителю в старом mascomedia-сюжете и рассказать красивую, пускай и написанную на обрывках чужих страниц историю. Спите спокойно, адепты жанра: пока есть такие игры (и люди!), квесты по-прежнему — тончайшее из электронных искусств.

★★★★★ 6.0

8.0

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE



Олег Ставицкий

Жанр: Аркада ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■
Издатель в России: Софт Клуб ■ Разработчик: High
Voltage Software ■ Похожесть: Space Channel 5 ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Четыре CD
www.leisuresuitlarry.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Новый "Ларри" в глазах нынешнего игрового поколения (тех, кому сейчас уже "за двадцать") выглядел последним островком надежды. Ларри Лаффер — персонаж, который стоит в одном ряду с Сэмом и Максом, Гэбриэлем Найтом, "Днем щупальца" и "Полицейским квестом". Если вышеозначенные персонажи и игры вам не говорят ровным счетом ничего — значит, вы не ломали глаза за выпуклыми мониторами, не возились с внутренними командами DOS и не представляете, что такое VGA-графика. Проблема, которая стоит перед любым, кто вздумает отрецензировать **Magna Cum Laude**, заключается в том, что для тех игроков, которые не играли в предыдущие 7 (да-да, именно семь) частей "Ларри", эта игра выглядит как совершенно новый, самостоятельный продукт. И с этой точки зрения он обладает как своими плюсами, так и минусами. Но для нас, ностальгирующих по эпохе классических adventure-игр, **Magna Cum Laude** является преступлением против ума, чести, совести и хорошего вкуса.

Уберите детей от экранов

Начнем с того, что у игры сменился герой. Ларри Лаффер, бесменный главперсонаж семи игр, был все-таки ближе к интеллигентному Вуди Алену, чем к мерзостным героям бесконечных "американских пирогов". Маленький, с проседью, мужичонка покорял сердца и умы грудастых блондинок, искусных китаянок и линчевских брюнеток. Покорял по большей части умом, а не синхронными прыжками на батуте (об этом непременно ниже). Ларри Ловадж — его племянник — ночной кошмар любого студента. Он живет в студенческом кампусе, является обладателем роста "метр пятьдесят в прыжке и на коньках", а женские трусики видел только в каталогах Victoria's Secret. Чувствуете принципиальную разницу? Интеллигентный, но некрасивый мужчина, который знает, что путь к сердцу (и нижнему белью) любой красотки лежит через ее уши, и озабоченный первокурсник, раздираемый пубертатными комплексами. Это различие красной нитью тянется через всю игру. Лаунжевый теплоход с его солнцем, красотками в бикини, кок-

тейлями и вечерними нарядами сменили на пропотевший студенческий кампус, где половозрелые девушки с трудом сдерживают натиск гонимых тестостероном юнцов. Пиво в пластмассовых стаканах против охлажденных коктейлей, растянутые джинсы против дорогих смокингов и истошный вой под гитару против вечернего джаза. Нам было гораздо приятнее решать проблемы немолодого Лаффера в дорогих декорациях, чем искать способы лишить невинности его жалкого племянника.

Брачные игры земных обитателей

Что до самого игрового процесса, то спешим донести до вас пренебрежительное известие: **Magna Cum Laude** — никакой не квест, а самый натуральный... сборник мини-игр, завернутый в аккуратный 3D-движок. Никакого инвентаря, головоломок, раздумий и ветвистых диалогов (местные разговоры — вообще отдельная песня). То есть периодически вас, конечно, будут посещать мысли вроде "а что делать дальше?", но решение, как правило, на-

ходится после методичного прочтения всех доступных локаций.

И все же — как играется **Magna Cum Laude**? Неожиданный ответ — довольно весело. Геймплей строится на бесконечной череде разнообразных мини-аркад. Каждая сюжетная девушка (многие отшивают Ловаджа еще на самой ранней стадии домоганий) — это цепочка препятствий, преодолев которые, вы, по идее, сможете не только полюбоваться на нижнее белье красотки, но и снять его. Начинается все, как правило, с первого диалога. Как вы, должно быть, помните из нашего предыдущего, местные разговоры не предполагают выбора фраз и прочих квестовых штук. Общение происходит без нашего непосредственного участия — пока персонажи на экране обмениваются репликами, вы заняты увлекательной игрой "проведи сперматозоид по тоннелю". Головастики под вашим чутким управлением должны "собирать" символы, символизирующие собой правильно подобранные фразы. Случайно "проглотите" не тот значок, и Ларри в момент облажается — испортит воздух или рыгнет в самый ответственный мо-



- 1 В этом баре, между прочим, начиналась самая первая игра серии. Знаменитый дядя Ловаджа разгадывает за столом кроссворд.
- 2 Местную дочь олигарха зовут Analisa. Не мне вам говорить, как Ларри будет коверкать это имя.
- 3 Не знаю, что вы подумали, но на самом деле это пиксельное изображение Эйфелевой башни.
- 4 Даже не спрашивайте нас, что происходит на этом скриншоте.



мент. А то и вообще потеряет над собой контроль и начнет плясать на выступающие части тела собеседницы. Разговор, на самом деле — самая ненапрягающая и веселая из всех мини-игр. Проиграть тут практически невозможно, а сами диалоги составлены сценаристами довольно забавно.

Как только вы закончите первую стадию охмурения, наступит вторая — игры. Многие из них вы помните из своего дворового детства (например, кто кого шлепнет по ладони), а некоторые российскому игроку совершенно неизвестны. Вот, скажем, "четвертаки". Ваша задача — попасть монетой в двадцать пять центов в стоящий посередине стола стакан. Попадете — соперник обязан сделать большой глоток пива. Попадет он — соответственно, пьете вы. И так, пока один из вас не сползет, икая, со стула. Разумеется, все эти ухищрения имеют за собой одну единственную цель — затаскать ничего не соображающую красотку к себе в номер и сделать, как говаривал герой всех подростков Бивис, это. Впрочем, поболтать и выиграть в "четвертаки" явно недостаточно. Некоторые дамы требуют танцев. Это очередная мини-игра, один в один позаимствованная из консольных хитов вроде **Space Channel 5** или **Dance Dance Revolution**. Местные танцы сводят

ся к следующему — ваша партнерша звонко выкрикивает комбинацию клавиш (например вверх-вверх-вниз-enter), а вы должны повторить ее. Скорость нажатия и промежутки между клавишами варьируются. Аналогичную забаву, кстати, предлагает отрецензированная в этом же номере **Shark Tale**. Особо активные девушки предпочитают танцам совместные прыжки на батуте, но смысл их заключается в том же. Звучит это гораздо проще, чем выполняется — явно «заточенная» под геймпад, танцевальная мини-игра лишит вас доброй сотни нервных клеток. Но тут на помощь приходят мелкие хитрости. Если вы, как прилежный «квестер», будете шарить под каждым кустом, то вскоре ваши карманы пополнятся специальными секретными жетонами. Последние можно использовать для того, чтобы выиграть ту или иную мини-игру (в зависимости от важности, это обойдется вам в один или несколько жетонов).

Первоцель

Немного приятных мелочей. Ларри постоянно таскает с собой фотокамеру, так что можно делать кадры и продавать их таким же, как он. Очевидно, что за умильный снимок голубя, который клюет пончик рядом с фонтаном, потные приятели вам и гроша ломаного не дадут.

Show me your tits! (непереводимая игра слов)

Magna Cum Laude вышла в свет с рейтингом R (только от 17 лет), который вездесущая ESRB налепила игре за (цитируем) взрослый юмор, нецензурные выражения, демонстрацию употребления алкоголя, обнаженного тела и strong sexual content (дословно — “сильное сексуальное содержание”). Несмотря на это, многие сцены в игре щеголяют целомудренной рамкой CENSORED, которая закрывает самые непотребные места героев. Разумеется, интернет уже ломится от патчей, которые пресловутые рамки убирают. Однако **Vivendi Universal** приняли решение издать специальную uncut- и uncensored-версию, которая будет продаваться только взрослым покупателям и распространяться исключительно через интернет-магазины. Обещают дополнительные эпизоды и еще больше разномастной пошлятины. Все желающие могут заказать свою копию прямо сейчас через <http://store.vugames.com>.



А вот за что-нибудь погорячее — еще как. Местные предприниматели из-под полы продают различные бонусы — экраны загрузки (приготовьтесь, кстати, к тому, что любая локация или мини-игра подгружается 10-30 секунд) с обнаженными героинями и прочие радости жизни.

У Ларри есть один-единственный параметр — самооценка. Если вы проиграете подряд несколько мини-игр — она начнет стремительно падать. С низкой моралью наш герой не только не сможет нормально общаться с женщинами, но и начнет ходить, еле волоча ноги. Не мне вам говорить, что после того как очередная красотка даст ему свободный доступ к своему телу, Ларри начнет перемещаться исключительно вприпрыжку.

Все эти ужимки и прыжки (в прямом и переносном смысле), между прочим, выполняются во имя первоцели — Ловадж отчаянно хочет попасть на шоу знакомств Swingles, где, как ему кажется, соберутся самые красивые девушки университета. Однако ведущая шоу требует от Ларри доказательств того, что он в состоянии охмурить кого-нибудь, кроме слепых, глухонемых и журнала Penthouse.

летнюю историю сериала и отбросить богомерзкую эстетику голливудских комедий про озабоченных подростков, то в *Magna Cum Laude* можно отыскать неплохой, в общем-то, юмор. Тут есть русская студентка, которую сам Ларри подозревает в шпионаже, есть дочь олигарха, вместе с которой он будет удирать от вооруженных бейсбольными битами людей ее отца, есть забавные диалоги и высмеивание классических студенческих стереотипов. Но все это покрыто густым слоем физиологических шуток — Ларри исправно портит воздух по нажатию "enter" и самозабвенно отливает, где придется. Если вы готовы терпеть весь этот "американский пирог" ради периодических моментов просветления, в ходе которых действительно удастся посмеяться, то милости просим — *Magna Cum Laude* к вашим услугам. Но — будьте готовы предъявить безупречный английский на входе. Субтитры здесь не предусмотрены, а Ларри и его собеседники тараторят со страшной скоростью — только успевай следить.

Если же хороший вкус вам дороже — лучше переиграйте в **Leisure Suit Larry 7 — Love for Sale!** Как ни крути, а олицетворять себя с умным мужчиной куда приятнее, чем с озабоченным подростком в леопардовых трусах. ■



 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Magna Cum Laude не имеет ровно никакого отношения к предыдущим похождениям Ларри, равно как и к хорошему вкусу и тонкому юмору. Однако, если вас подобные мелочи не смущают, игра вполне способна развеселить.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

FIFA 2005

Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор футбола/менеджер ■ Издатель:
Electronic Arts ■ Разработчик: Electronic Arts ■
Похожесть: серия FIFA ■ Мультиплеер: Интернет ■
Количество дисков: 2 CD

www.fifa2005.ea.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Когда американские режиссеры снимают боевик "про русскую мафию", у них неизменно получается не боевик, а комедия. Точно так же, когда канадские игроделы из EA Sports делают футбольный симулятор, у них неизменно получается FIFA — самый смешной в мире футбольный симулятор. И в первом, и во втором случае непрофессионализм совершенно не причем. Тут налицо другие причины: желание сделать продукт как можно более зрелищным (пусть даже в ущерб реализму), а также полное непонимание темы. Смешно требовать от Голливуда компетентности в вопросах российского криминала, но требовать от помешанных на хоккее канадцев любви к футболу — еще смешнее. Поэтому примем FIFA 2005 как данность, от которой никуда не спрятаться и не скрыться, и приступим к методичному и безжалостному "разбору полетов".

Ненакрашенная страшная, и накрашенная...

С вашего позволения мы немного нарушим традиции и начнем с

графики. Она не просто поразила автора этих строк в самое сердце, но и заставила серьезно задуматься — стоило ли покупать последний GeForce, чтобы созерцать на своем мониторе вот это. "Вот это" — топорно сделанные модели и ужасные лица игроков, которым позавидует любой зомби из типового фильма ужасов категории B. Отдельного разговора заслуживают текстуры: все они отрисованы в рахитичном разрешении, вдобавок рисовать их поручили дальтонику или как минимум цветоаномалу. Когда при повторе или демонстрации скриптовых роликов на движке камеры выхватывает близкие ракурсы, можно увидеть интересные вещи — например, фиолетовые, красные, синие и даже зеленые пятна в квадратной шевелюре игрока-блондина. Мы, конечно, понимаем — для спортивного симулятора консоли имеют наивысший приоритет... Но помилуйте — на одном и том же движке сделать графику в FIFA 2005 хуже, чем в FIFA 2004! Спасибо, что хоть анимацию не испортили, с другой стороны, лучше она тоже не стала — добавилась пара но-

вых движений и, собственно, все.

Наша радость не была бы полной без упоминания болельщиков (они так и остались спрайтовыми), моделей стадионов (они как всегда превосходны), а также приятных дополнений в погодных эффектах — теперь есть возможность играть матчи во время дождя. Причем осадки не только хорошо реализованы визуально, но и ощутимо влияют на физику игры.

Перед тем как мы перейдем к рассмотрению "начинки", то бишь геймплея, давайте расставим все точки над i во всем, что касается "обертки". Звуковые эффекты практически не изменились по сравнению с прошлым годом — комментаторы также воспринимаются как родные — все тот же гундосый британский прононс и знакомые реплики. Традиционно порадовал саундтрек, но — странно — некоторые треки нам уже довелось услышать в NHL 2005.

Традиционно разочаровал интерфейс. О таких достижениях компьютерного прогресса, как манипулятор типа "мышь" в EA Sports по-прежнему не слышали: попытки

пользоваться ей для навигации по различным меню гарантированно доводят до истерики. Информативность таблиц, как обычно, стремится к нулю, так как из-за "красивого" оформления и огромных шрифтов на экране помещается максимум 4-5 столбцов. Для доступа к остальным данным таблицу приходится долго и мучительно скроллить.

Но корявый и неудобный интерфейс спортивных симуляторов EA Sports — это дело привычное, чай не в первый раз. Удивительно другое — на дворе 2005-й год, а "футбольный цех" EA все никак не удосужится сделать меню с настройками параметров геймплея и AI. Хотите настроить силу удара, точность паса, вероятность перехвата мяча и "злость" арбитра? Хотеть, как известно, не вредно. Самое смешное и обидное, что в NHL и NBA подобные настройки являются стандартом de facto уже не первый год. Впрочем, о чем мы? Хоккей для канадцев — святое, баскетбол — экспортный продукт для штатовских братьев по разуму, то ли дело какой-то там европейский "соккер", здесь и так сойдет.



- 1 Менеджмент FIFA 2005 можно по праву считать отдельной увлекательной игрой.
- 2 Добивания, как и прежде, являются неплохим способом реализации голевых моментов.
- 3 Наглядная демонстрация известной футбольной идиомы "включил кося".
- 4 Модели стадионов близки к идеалу, только спрайтовые болельщики немного портят общее впечатление.



Гораздо больше приятных эмоций вызвало управление, которое не только не усложнилось, но стало заметно проще, не потеряв при этом в функциональности. Однако имейте в виду, что геймпад, как и раньше, является более предпочтительным выбором, чем клавиатура.

Что мячу хорошо, для шайбы — смерть

Мяч, наконец, не "приклеен" к ногам виртуальных футболистов, а живет своей собственной жизнью. На первый взгляд может показаться, что это не такое уж и принципиальное нововведение, но первые же матчи убеждают в обратном. Благодаря свободному мячу в FIFA 2005 можно проворачивать такие штуки, как, к примеру, пас из-под ног ведущего противника. Еще одно использование новой возможности — легкий проброс при прорывах — просто нажимаем на бегу Shift, и нападающий, не прекращая бега, несильным толчком прокидывает мяч на пару метров вперед, оставляя защитников в дураках.

Хорошая новость номер два — превосходная реализация разрекламированной концепции one touch. Для тех, кто не следил за нашим новостями, спешим сообщить — это ничто иное, как “игра в одно касание”. Конечно, в предыдущих частях можно было давать команду игроку на отдачу паса еще до того, как он получил мяч. Все верно, но раньше принимающий мяч тратил время на его обработку. Происходило это именно из-за того, что мяч должен был “приклеиться” к игроку, и лишь затем игрок отдавал пас. Те-

перь же запросто можно устраивать транзитные распасовки — траектория полета в буквальном смысле меняется на лету. Вот защитник в подкате выбивает мяч у зарвавшегося форварда и навесом отправляет его в среднюю зону, там полузащитник принимает мяч на грудь и с разворота выбивает его ногой центровому, который с лету переправляет мяч крайнему правому, начинающему прорыв по флангу. Такой футбол нам, несомненно, нужен.

Плавнo переходим к еще одной важной теме — AI. На этом фронте без кардинальных перемен, но определенные положительные изменения все же есть. Первое, что бросается в глаза, — более грамотная игра компьютера в пас (даже на самых легких уровнях сложности), а также осмысленные комбинации, часто приводящие к созданию голевых моментов. По этой же причине игра в защите теперь требует большего внимания и осторожности, особенно с учетом двух важных факторов. Во-первых — отбор мяча, который стал еще сложнее — теперь это можно сделать только в непосредственной близости от ведущего игрока, поэтому жертву придется долго и упорно догонять. Тут мы плавнo подходим к фактору номер два — игрок с мячом *всегда* бежит немного быстрее, чем без него. Не сказать, что подобное решение добавило в FIFA реализма, но то, что с компьютером стало сложнее играть — факт. К сожалению, "поумнение" совершенно не коснулось вратарей, которые по-прежнему совершают непростительные ошибки.



Ты работаешь в офисе

В противовес симуляторной части игры, где усовершенствования становятся заметны после пяти-шести матчей, огромный прогресс в режиме карьеры виден сразу. Менеджмент в FIFA 2005 — одна из самых добротных сделанных и увлекательных частей геймплея.

Менеджер (то есть мы с вами) отныне не привязан к конкретному клубу. То есть вы вольны брать под свое руководство новый клуб хоть каждый сезон. Однако тут надо учесть, что менеджер в FIFA 2005 — это осязаемый персонаж, со своим собственным рейтингом и параметрами, которые развиваются с течением времени в зависимости от того, насколько успешно вы справляетесь со своими задачами. Поэтому не стоит рассчитывать, что в самом начале вашей карьеры вам дадут "порулить" "Арсеналом" или "Миланом". Расслабьтесь и будьте скромнее — клуб класса MLS-лиги для начинающего менеджера — самое оно.

Система управления клубом держится на двух китах — призовых очках и бюджете. Очки тратятся на апгрейды тренерского штаба, что напрямую влияет на параметры ваших игроков и их способность быстро восстанавливаться после проведенных матчей. Также можно совершенствовать медиков, скаутов, финансовый отдел и так далее.

Бюджет команды тратится на трансферы игроков. Сама процедура трансферов немного изменилась — теперь даже при наличии необходимого бюджета далеко не всегда удастся подписать нужного

игрока. Привереда может отказаться играть в вашей команде из-за недостаточного престижа клуба. Зато уж если вам удастся захомутать в низшую лигу звездного игрока, то конкуренты могут смело класть зубы на полку.

Превосходно сделана симуляция матчей, которые вам неинтересно играть "вручную". Теперь это несложный текстовый репортаж в стиле: *"Рональдо выходит один на один с вратарем... Перекладина! Шевченко сбивают в штрафной, назначен пенальти."* Более того, при желании вы можете в любой момент остановить симуляцию и перенестись на поле, для того чтобы лично вмешаться в ход игры. Другими словами, можно просимулировать игру со слабым соперником и в случае грозящего поражения или ничьей зайти в игру на последние 20 минут, чтобы показать зарвавшемуся компьютеру, кто тут в доме хозяин.

■ ■ ■

Таким образом, увлекательный менеджмент и зрелищный геймплей буквально за уши вытягивают новую FIFA из той пропасти, куда ее норовят утащить доисторическая графика и совершенно неменяемый интерфейс. "Старожилы" жанра, вне всякого сомнения, приобретут FIFA 2005 и будут в нее с азартом играть и без нашего текста. Однако тем, кто равнодушен к виртуальному футболу, новинка от EA Sports вряд ли придется по душе — суперграфикой и легкостью в освоении, то есть тем, что обычно привлекает случайных прохожих, тут и не пахнет. ■

☒ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательный геймплей, отличный менеджмент и совершенно непрестительная для 2004 года графика — вот три главных особенности нового футбола от EA Sports.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Аркада ■ Издатель: Aspyr/Activision ■
Разработчик: Beenox ■ Похожесть: Indiana
Jones and the Emperor's Tomb ■ Мультиплеер:
Нет ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.pitfallharry.com

Вот уже второй месяц подряд индустрия подкидывает нам маленькие, но исключительно приятные сюрпризы. В прошлом месяце мы восхищались миниатюрными самолетиками **Wings of War**, а в этом вот умиляемся ужимкам и прыжкам **Pitfall: The Lost Expedition**. Удивительно ладная трехмерная аркада, изданная, между прочим, силами **Activision**, выпрыгнула, как черт из табакерки, на исходе месяца. И снова игра, на которую никто в общем-то не возлагал никаких надежд, неожиданно заставляет забыть про полноприводные хиты (которых в этом месяце, между прочим, немало) и раскачиваться на лианах три дня кряду.

Молодой Индиана

Pitfall, на самом деле, далеко не новый бренд — сменив не одно поколение консолей (16-битные приставки, затем **PlayStation**), игра наконец дебютировала в полном 3D на **Xbox**, **PlayStation 2** и, как понимаете, PC. Не сказать, чтобы мы страстно ждали трехмерной версии почтенного платформера, но и сбрасывать со счетов его многолетнее прошлое тоже не стоит.

Так вот, перед нами, если вы еще не поняли, классическая консольная аркада. То есть главгерой скачет по бесконечным выступам, перепрыгивает через пропасти, плавает, раскачивается на лианах и лупит мартышек железным кулаком. При детальном рассмотрении, впрочем, выясняется, что The Lost

Expedition далеко не так проста, как кажется на первый взгляд. Pitfall — полновесный приставочный продукт в хорошем смысле этого слова. То есть — куча бонусов, высокая реиграбельность и сотни незначительных, но приятных мелочей, на которые у увлеченных технологий PC-разработчиков, как правило, не хватает времени.

Главгерой — уморительный юноша с повадками Индианы Джонса и характером стопроцентного тинейджера. Игра начинается с того, что нашего юного археолога практически съедает огненный демон-пантера. Когда зверь уже практически откусывает герою голову, действие останавливается, и голос за кадром вещает: *«Говорят, когда тебя планирует съесть гигантский демон-пантера, вся жизнь проносится перед глазами. Так вот, ничего подобного»*. Затем события делают скачок назад, и мы обнаруживаем себя в джунглях после крушения самолета.

Геймплей, как вы понимаете, состоит из двух составляющих — прыжков (очень много) и рукопашных схваток (много). Хорошая новость: игра выполнена очень прилежно. Декорации и задачи сменяют друг друга со стремительной скоростью — только успевай удивляться. Здесь же — те самые неопытные мелочи, из-за которых понимаешь, что The Lost Expedition делалась с любовью. Главгерой может приобретать у местных дельцов дополнительные очки здоровья или спецудары. По-

PITFALL: THE LOST EXPEDITION



1 Местные ловушки, пользуясь случаем, передают привет пятому эпизоду «Звездных войн».

2 Как главгерой существует с такой прической — решительно непонятно.

следние жизненно необходимы, так как некоторые враги отказываются умирать после серии предупредительных ударов в темечко. Скажем, пока вы не раскошались на специальный хук, скорпионов придется методично скидывать в пропасть — по-другому никак. Плохая новость состоит в том, что Pitfall явно заточена под геймпад и не стесняется этого. Играть на клавиатуре не просто неудобно — это настоящая мука. Если вы не являетесь счастливым обладателем правильного контроллера, советуем садиться за игру исключительно в состоянии буддистского спокойствия. Иначе рискуете в припадке ярости нанести кому-нибудь увечья. То есть хрестоматийные прыжки ярости, которые наступают, когда в черт-знает-какой-раз попытаетесь запрыгнуть на жизненно необходимый уступ, в Pitfall присутствуют в полном объеме. Так что

осторожнее — нервные клетки, как известно, не восстанавливаются.

■■■■

Итого мы имеем прилежную, симпатичную, смешную и, что немаловажно, увлекательную аркаду. Однако к ней есть две претензии. Во-первых — графика, которая лучше всего описывается словом «мило». То есть все аккуратно, но, прямо скажем, без изысков (при этом Pitfall периодически позволяет себе тормозить, если вы вздумаете включить полноэкранное сглаживание). Во-вторых, что гораздо более серьезно, — управление. При отсутствии геймпада рискуете поседеть буквально за уикенд.

В остальном же The Lost Expedition смело можно рекомендовать в качестве расслабляющего средства — принимайте между погружениями в **Rome: Total War** или **Kohan II**. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■■
■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■■
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■■
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?
Милейший платформер, исполненный солнечной атмосферы и неплохого, в общем-то, юмора. К сожалению, чудовищное управление может отбить у вас всю охоту раскачиваться на лианах.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

SHARK TALE

Олег Ставицкий

Жанр: Аркада ■ Издатель: Activision ■
Разработчик: KnowWonder ■ Похожесть:
Finding Nemo, Space Channel 5 ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков:
Один CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.sharktalethegame.com

Перед прочтением нижеследующего текста настоятельно рекомендуем вам ознакомиться с рубрикой «Игровое кино». Там, в разделе «Рецензии», вы найдете нашу восторженную рецензию на мультфильм **Shark Tale**, а в новостях — обстоятельный рассказ о том, почему эпохе трехкопеечных игр-по-фильмам пришел конец. Так вот, свежиспеченная аркада по мотивам, как нетрудно догадаться, того самого **Shark Tale** отлично иллюстрирует грядущую тенденцию. Похоже, плохим «игроприложением» к билету в кино действительно приходит конец.

Ию

Если вы вдруг решили, что сейчас мы расскажем вам о лоснящемся многомиллионном блокбастере с Уиллом Смитом в главной роли — спешу разубедить. **Shark Tale** — милая, прилежная, с аккуратным пробормотом аркада по мотивам мультфильма Dreamworks.

У нее, однако, есть несколько неоспоримых достоинств. Во-первых, вменяемая графика. Никакого bump-mapping, никаких шейдеров: **Shark Tale** одновременно выстрелила на всех известных науке консолях — отсюда один на всех движок и соответствующего качества текстуры. Но полигоны любовно подогнаны, уровни приятно сконструированы, а незамысловатые спецэффекты почему-то вдруг радуют глаз.

Во-вторых — **Shark Tale** очень правильно устроена. Как и полагается играм-по-фильму, он бе-

режно пересказывает события своего широкоэкранного прототипа. Но вместо того чтобы грубо понадрать из «большого» мультфильма отрывков, разработчики рассказали нам ту же самую историю как бы с другого ракурса. Скажем, о знаменитом падении морского конька **Lucky Day** мы узнаем из выпуска новостей (в то время как в кино этого самого выпуска новостей и в помине не было). И так повсюду. Вроде бы все события только что были видены на широком экране, но играть при этом совершенно не скучно.

Геймплей являет собой череду мини-игр. Вы или прячетесь от крабов-с-фонариками (да-да, стелс-миссии в компьютерной игре по мультфильму! Дожили!), или носитесь наперегонки, или танцуете. На последнем стоит остановиться поподробнее, так как подобные развлечения на наших PC-просторах — в новинку. Во время dance-эпизодов вам всего лишь предстоит вовремя нажимать соответствующие клавиши. Скажем, последовательность вверх-вниз-влево-вправо. Если все верно, Оскар начинает вытворять на экране натуральный хип-хоп (саундтрек, кстати, включает в себя **Mc Hammer** и **Outkast**). На PC подобное незатейливое развлечение только начинает приживаться (аналогичные элементы можно узреть в отрецензированном неподалеку **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**). На приставках же **Space Channel 5** (Dreamcast) и



1 Кинофильм «Челюсти» в детсадовской постановке пользуется неслабой популярностью.

2 Хип-хоп оказалось танцевать гораздо легче, чем мы думали, — все дело в своевременном нажатии клавиш.

Dance Dance Revolution (Playstation2, Xbox) давно пользуются заслуженной популярностью.

За успешно выполненные задания Оскар зарабатывает «славу». Этот жизненно важный параметр необходимо наращивать для успешного продвижения по игре, так как VIP-рыбы откажутся говорить с нашим героем, если тот недостаточно знаменит.

По уровням то тут, то там разбросаны ракушки — местные финансы. Они, во-первых, необходимы для некоторых заданий (скажем, участие в подпольных гонках стоит денег), а во-вторых, на них можно приобретать всевозможные бонусы. Последние, как водится в подобных продуктах, включают в себя отрывки из фильма, музыку, скетчи и прочие фанатские радости.

У **Shark Tale** хорошо получается две вещи: она замечательно передает дух и атмосферу соответствующего мультфильма, а также являет собой приятную тематическую аркаду. Нас в данной ситуации радует, что подобные игры перестали собирать на коленке и в них уже могут играть даже те, кто первоисточника, собственно, в глаза не видел (впрочем, так вы получите от **Shark Tale** на порядок меньше удовольствия).

Конечно, это не переворот и не новое слово в поджанре. Но тенденция наметилась — за **Shark Tale** совсем не стыдно провести пару вечеров. Да, игре местами не хватает лоска или простоту денег, но в целом мы, не краснея, можем рекомендовать ее в качестве легкого развлечения. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Нестыдная аркада, собранная аккуратно к выходу одноименного мультфильма. Ничего нового, но — парадокс — играть в это можно и даже нужно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

6.5

спасайте ваши души

Искупник



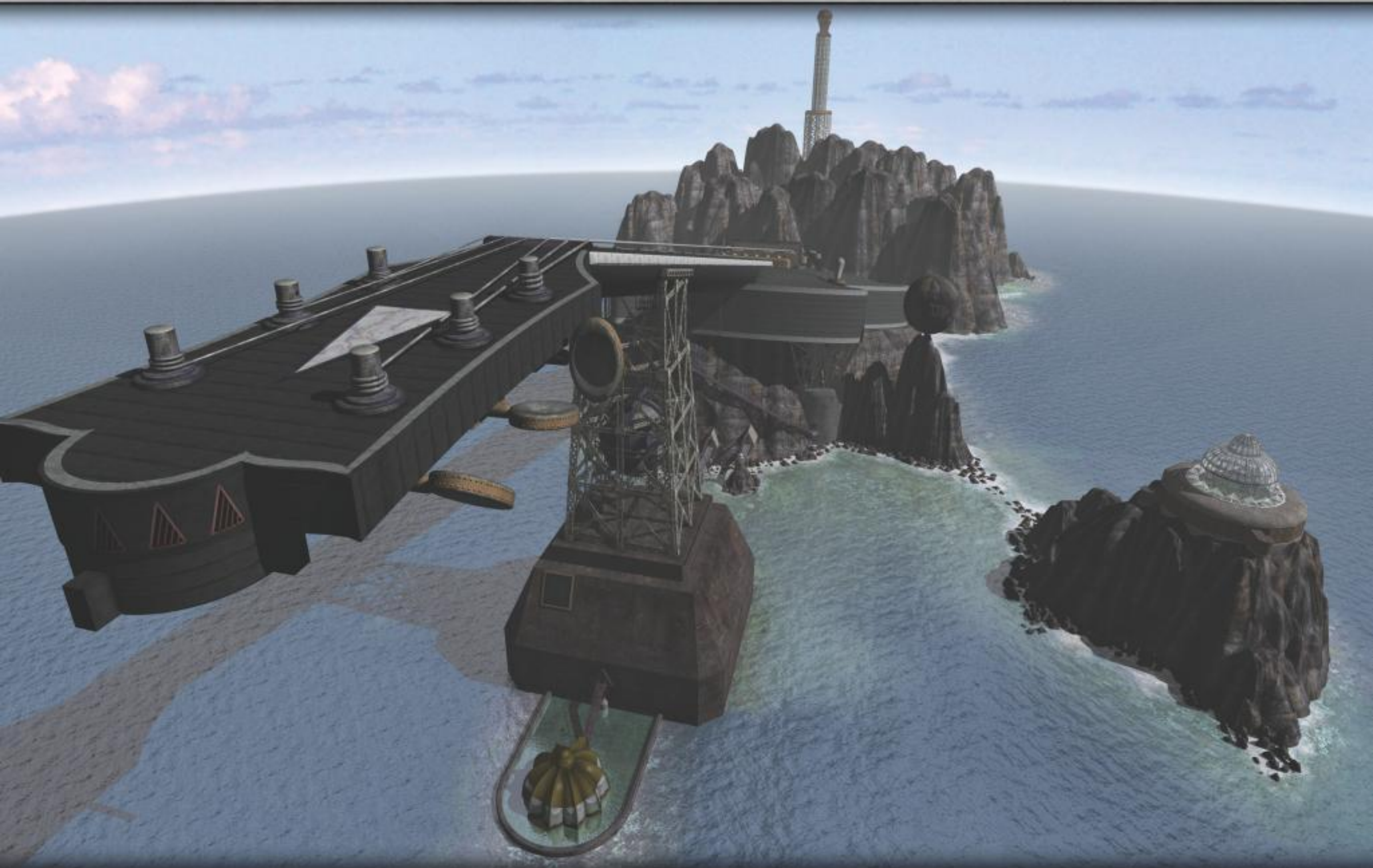
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

104

АЛИДА

"Удивительно, но этот необъятный квест
был создан одним-единственным человеком...
"Игромания"



Чтобы довести игру до совершенства, ее создатель, Cos Russo,
потратил пять лет жизни.
Результат его трудов - огромный мир, полный невероятных тайн.
Мир, чьи загадки откроются лишь тем, кто окажется их достоин.



Светлана Карачарова

Жанр: RPG ■ Издатель: Project Three Interactive
■ Разработчик: 3D People ■ Похожесть:
Baldur's Gate, Diablo ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.p3int.com/KULT

Осень, с точки зрения рядового геймера, гораздо лучше, чем лето. Потому что в эту золотую пору вместе с желтыми листьями на наши головы начинают сыпаться игры. Игропад, как известно, заканчивается аккурат под Рождество. Не радоваться этому факту никак нельзя — ведь на нас уже упали DOOM 3, The Sims 2, Full Spectrum Warrior, Warhammer 40 000: Dawn of War, а в ближайшее время упадет Half-Life 2. Плохая новость в том, что вместе с блокбастерами на голову периодически падают игры вроде Kult: Heretic Kingdoms. И ничего, играем ведь!

А все могло бы быть

Смотришь на Kult и не знаешь — с чего начать? Сюжет? Полноте, сюжет любой уважающей себя РПГ сводится в конечном итоге к спасению мира, так что тут все в ажуре. Главный злодей, как ему и полагается, совершил очередное злодеяние, а именно — стащил легендарный суперартефакт, невероятный по конфигурации меч. Теперь нам нужно: пункт "а" — отобрать оружие у нехорошего дяденьки, и пункт "б" — напороть дяденьку по попе. Роль спасителя на сей раз сыграет девушка. Причем не просто девушка, а инквизитор!

Надо отметить, у создателей игры какие-то очень специфические представления об орденах инквизиторов, и к реальной истории они относятся с точностью до наоборот. Впрочем, мы не будем вдаваться в

дебри теологических парадоксов, ибо не в них дело. Суть проблемы в том, что от наречения героини наших скитаний гордым именем Инквизитор, по большому счету, ничего не изменилось. Сто раз виденные, в сотнях игр пройденные квесты. Ни одной специфической "инквизиторской" характеристики или свойства. Да о чем я говорю, у нашей подопечной нет даже такого качества, как "харизма", а отсюда, как это и бывает в подобных случаях, избитые, скучные диалоги, которые переключиваешь не читая.

Да, из партера подсказывают, что одно специфическое умение у нашей горе-инквизиторши таки есть, а именно — возможность в любой момент перейти в мир теней и оставаться там некоторое время, решая важные потусторонние дела. К таковым относятся: забой потусторонних монстров, закрытие дыр в ткани реальности и получение квестов от душ праведных (и не очень). И хотя существование параллельного мира не открытие для жанра РПГ, этот факт несколько реабилитирует игру в наших глазах. Но.

Пробежав локацию один раз, понимаешь, что теперь для полноты картины неплохо было бы перенестись в мир иной и пробежаться еще разок, дабы не пропустить что-то важное. Учитывая отсутствие какой бы то ни было карты, а также скроллинга местности, подобные экскурсии начинают напрягать уже после прочесывания первого десятка локаций. В конце

KULT: HERETIC KINGDOMS



1 Назвать графику в игре убогой вроде язык не поворачивается. Но и приличной не назовешь. Судите сами.

2 Синие разводы по краям экрана и неперенная "дыра реальности" — мы в мире теней, ищем неприятностей на свою голову.

концов начинают радовать их невеликие размеры. С удивлением ловишь баги игры — особенно интересно, случайно зацепив курсором, поговорить с невидимым собеседником из мира иного и получить от него очередное задание.

Кстати, монстры повсеместно возрождаются — в лучших традициях незабвенного Diablo. Так что махать мечом приходится постоянно. Никаких спецприемов и, упаси нас всех святая инквизиция, никаких комбо: зажали кнопку мыши и лупим по окружающим вражинам. Лечащие пузырьки признаны несовершенными, а заменить их призван так называемый "нескончаемый" мешочек с травками. Мешочек, может, и нескончаемый, но, видно, травки там подобраны не самые качественные, ибо после десятка-другого лечений порог максимальных хитов жизни падает до едва видимой полоски. После этого полагается сделать привал.

Но абы где наша дамочка спать не будет — ей непременно нужен костер, а лучше — гостиница, а совсем хорошо — собственный домик, с сундуком пообъемистее. Ибо инвентарь до обидного мал, и сумки тоже не спасают. Сюда бы осла, да еще кнопку "Подобрать все"... Простите, замечталась.

■ ■ ■

Признаюсь напоследок, есть в игре и пара интересных находок. Например, система использования оружия и брони, связанная с элементами стихий. Или пятибалльная шкала поднятия навыков, как в средней школе, с плюсами и минусами. Но общую картину эти частности уже не спасут: с сожалением приходится признать, что мы ожидали и вправе были рассчитывать на гораздо большее. Хорошо все-таки, что осень заканчивается... ■

■	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
■■■■■■■■■■	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 50%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Типичная РПГ со всеми подростковыми болячками данного жанра. Скучно.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"
5.5

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель: Global Star Software ■ Разработчик: Illusion Softworks ■ Похожесть: Hidden & Dangerous, Hidden & Dangerous 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD
www.hidden-and-dangerous.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Если проконсультироваться со старухой историей, то она вам с радостью подскажет, что примерно год назад оригинальная игра Hidden & Dangerous 2 получила на страницах "Игромании" такую трепку, что уши сверкают красным до сих пор. К сожалению, по многим показателям вторая часть получилась намного примитивнее своей предшественницы, ну а подкрученный за годы разработки движок и простота освоения оказались слабыми козырями в поединке с разочарованными фанатами.

Теперь с помощью аддона Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron проштрафившиеся сотрудники Illusion Softworks надеются реабилитироваться и вернуть серии былую славу.

Получилось ли? Отчасти, друзья. К сожалению, только отчасти.

Топтание на месте

Базовую концепцию игры аддон не меняет никоим образом. Игроку все так же предлагается выступить в роли командира небольшой группы спецназовцев английской SAS. Ключевая особенность серии — наличие сразу двух кардинально отличающихся друг от друга режимов управления. В стратегическом игрок наблюдает за полем сверху. Действо в любой момент можно поставить на паузу, во время которой допускается отдавать приказы. Однако стоит нажать всего лишь на одну клавишу — и вот уже вы самолично управ-

ляете одним из своих бойцов.

Раскрыть свои тактические и боевые способности аддон предлагает игрокам в коротенькой кампании из девяти миссий. И вот здесь разработчики в первый раз смачно наступают на грабли. Дело в том, что история Второй мировой войны насчитывает не так уж много реальных событий с участием SAS. И, разумеется, почти все они пошли в расход при создании самой первой части. Здесь бы разработчикам остановиться, одуматься и начать разрабатывать такую благодарную тему, как действия SAS во второй половине XX века, благо там много чего интересного было — и вьетнамская кампания, и ряд сложных антитеррористических операций. Но вместо этого сотрудники Illusion Softworks предпочли топтаться на месте. Уже в Hidden & Dangerous 2 было немало откровенных исторических ляпов — как с датами, так и с использованием оружия. Остались на месте они, к сожалению, и в аддоне.

Еще одна большая претензия к Sabre Squadron — это карты. Если в оригинале мы путешествовали по детально проработанным и атмосферным декорациям, то в аддоне практически на каждом углу вас ждут неприятные встречи с откровенной халтурой. Как вам, например, двери, нарисованные просто для красоты? Или пустые, как вакуум, помещения?

Остальные нововведения приходится выискивать буквально с лупой. Так, список оружия попол-



1 Картинка H&D2 заметно похоронилась, но все равно не дотягивает до нынешних стандартов.

2 В отличие от большинства аналогичных игр в Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron сохранена практически вся нацистская символика.

нился целым одним образцом. Графика по сравнению с оригиналом стала много лучше, но по нынешним стандартам картинка смотрится бедно. Искусственный интеллект чуточку поумнел. Господа, у кого-нибудь есть лупа посильнее?

Одна из причин, по которой Hidden & Dangerous 2 год назад стала мишенью для помидоров — это отсутствие в ней режима кооперативного прохождения игровой кампании, который так полюбился фанатам самой первой части. В аддоне несправедливо украденное сокровище было решено вернуть, однако достаточно всего одного часа игры по сети, чтобы понять — "coop" в Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron уже совсем не тот.

Так, например, в нем появилось такое понятие, как "респаун". В результате играть теперь можно, особо не осторожничая, — все равно после смерти тебя ждет воскрешение, а утерянные предметы всегда можно достать из бесконечных закровов родины. Поэтому вместо продуманной тактики в большинстве игровых ситуаций мы имеем дело с банальным коллективным мочиловом.

■■■

К сожалению, подобная половинчатость является лейтмотивом аддона. Вроде бы и сделали лучше, но не настолько, чтобы дотянуться до планки, установленной самой первой частью. А жаль. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Попытка "вытянуть" оригинальную игру с помощью набора незначительных примочек. К сожалению, не совсем удачная.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.5

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ANNO 1503 и ANNO 1602.

Объедините все государства Европы в одну великую империю!

Knights Honor

Рыцари чести

В ПРОДАЖЕ
С 14 ОКТЯБРЯ



© 2004 BONE OWERS, Black Sea Studios, разработка, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», sales@odyssey.od.ua, 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, www.Odyssey.od.ua.

www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=98.ru

ПЕТЬКА 5.

КОНЕЦ ИГРЫ



Ну и ко всему прочему, весьма вероятно, что "Конец игры" — это именно что конец игры, то есть самая последняя часть приключений Петьки и Василия Ивановича. Так что пока не поздно — приобщайтесь. ■

★★★★★★★ 7.0

5.5

ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ

Магия Войны

Знамена Тьмы



TARGEM
GAMES

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



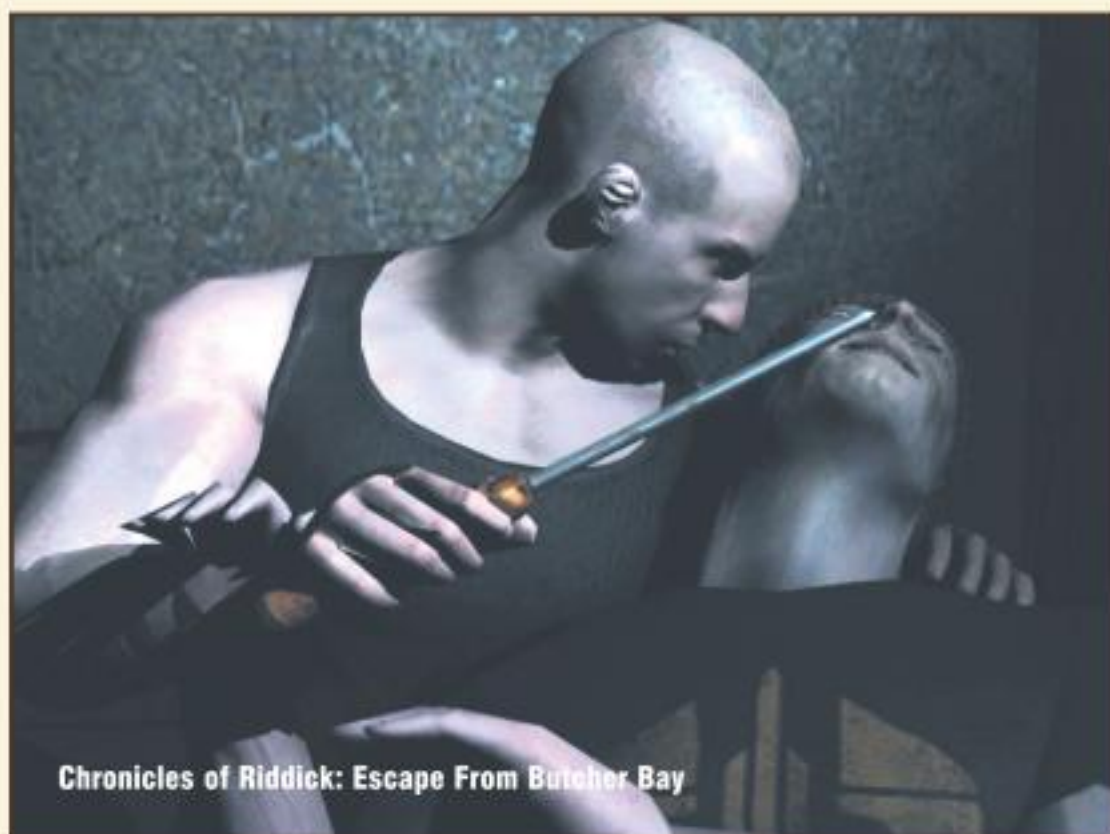
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

В одном из недавних выпусков "Игромании" слышал об игре *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*. Хотелось бы узнать об этой игре побольше.

Компьютерные "Хроники Риддика" — это прецедент, каких в индустрии можно пересчитать по пальцам одной руки. Немецкая студия **Starbreeze**, на чьем счету до этого момента значились сомнительные слэшеры **Enclave** и **Knights of the Temple**, неожиданно для всех изловчилась и выпустила экшен по блокбастеру с Вином Дизелем. Фокус заключается в том, что игра собрала умопомрачительную прессу и была единогласно призвана лучшим экшеном от первого лица на **Xbox** (не считая, конечно, орденоносной **HALO**). Графика уровня, не побоимся этого слова, **DOOM 3** здесь соседствовала с таким количеством оригинальных находок, что хватило бы еще на пару шедевров от **id Software**. Чего стоит возможность отбирать у врагов оружие и тут же стремительно лупить их этим самым оружием по зубам?

Изначально шутер позиционировался как Xbox-эксклюзив. Тем



Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

не менее, очевидно, воодушевленные хорошими продажами и повсеместными сравнениями с **DOOM 3**, Vivendi Universal приняли судьбоносное решение перенести *Escape From Butcher Bay* на PC. Торжественный переезд был назначен еще на октябрь этого года, но ситуация несколько подвисла. Однако буквально несколько дней назад у нас появились свежие подробности относительно грядущего порта. На PC игра будет называться **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — Developer's Cut** (по аналогии с **Director's Cut** — режиссерской версией фильмов, которые часто выпускают на DVD). Так вот, владельцам Xbox надлежит кусать локти — мы получим игру с эксклюзивными нововведениями. Во-первых, в **Developer's Cut** разработчики добавят еще одного шагающего робота, которого в консольной версии не было и в помине. Во-вторых — новые уровни и локации. И, наконец, в-третьих — высокие разрешения и прочие привилегии обладателей видеокарт класса hi-end. Люди из **VU Games** обещают нам еще больше экшена и схваток плюс материалы о создании игры и прочие бонусы. Для тех, кто еще не упал в обморок от потери критического для организма количества слюны, сообщаем, что все это счастье будет доступно нам с вами уже в декабре сего года. Так что советуем обновить теоретическую базу и пересмотреть оба фильма о Риддике (первый, напомним, назывался "Черная дыра").

Я большой поклонник *Midtown Madness 2* и очень ждал выхода третьей части игры, когда вдруг в интернете нашел информацию о том, что она будет доступна только владельцам приставки Xbox. Выйдет ли *Midtown Madness 3* на PC?



Midtown Madness 3

Коллега, вынуждены вас расстроить. Во-первых, **Midtown Madness 3** уже как год доступна счастливым обладателям консоли от **Microsoft**. Хуже того, игра оказалась отменной — ее доверили разрабатывать **Digital Illusions**, которые прямо сейчас трудятся над

Battlefield 2. Никакой информации о портировании третьей части *Midtown Madness* на нашу с вами платформу, к сожалению, нет.

Интересно, что разработчики первых двух игр серии, **Rockstar San Diego**, не так давно отличились отменным вестерном **Red Dead Revolver**, а сейчас вот заняты **Midnight Club 3: DUB Edition**. По этому поводу у нас, к сожалению, тоже неутешительные новости: и **Red Dead Revolver**, и свежая редакция *Midnight Club* — проекты исключительно консольные.

Я слышал, что выйдет *Far Cry 2*. Правда ли это, и если да — то когда?

Мы понимаем и всячески разделяем ваш интерес относительно сиквела тропического экшена от **CryTek**. Ситуация, однако, следующая: общеизвестно, что разработчики *Far Cry* отныне скреплены трудовым соглашением с главным монстром игровой индустрии — **Electronic Arts**. После того как высохли чернила на договоре, **CryTek**, очевидно, под страхом смертной казни отказываются выходить на контакт и разглашать хоть сколько-нибудь подробную информацию относительно своих будущих проектов. Впрочем, любому мыслящему существу на планете Земля понятно, что **EA** не оставят в покое *Far Cry*, пока не высосут из бренда все соки. В общем, то, что сиквелу походов человека-в-гавайской-рубашке быть — это очевидно. А вот когда — это уже совсем другой вопрос.

Тем временем **Ubisoft** не теряет времени даром. Потеряв **CryTek**, они подрадили свое Монреальское отделение (эти разработчики ответственны за появление оригинального **Splinter Cell**, а прямо сейчас заканчивают **Prince of Persia: Warrior Within**) на создание **Far Cry Instincts** — консольной версии именитого блокбастера, которая выйдет на **Xbox** и **PlayStation 2**. *Instincts*, впрочем, бу-



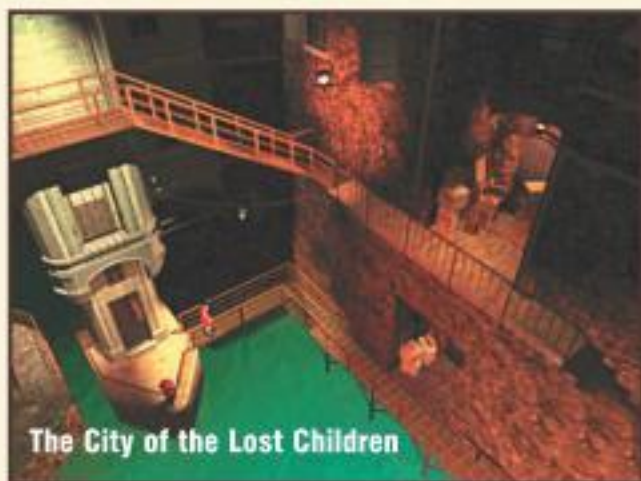
Far Cry

дет не обычным портом. Сюжет и главгерой останутся нетронутыми. Однако вместо 20 уровней владельцы приставок получат лишь 14. Это искупается сразу четырьмя (!) островами, на которых будут происходить события, — каждый архипелаг будет выполнен в своем, разумеется, неповторимом стиле. Консольный *Far Cry* также подарит игрокам новые средства перемещения и оружия (среди прочего упоминается подводный гарпун!). В общем, сегодня *Instincts* выглядит, скорее, как вольный пересказ PC-версии с различными любопытными нововведениями. Так что если у вас есть непреодолимое желание вернуться в джунгли вместе с Джеком Карвером, то единственный способ сделать это в ближайшее время — стать облада-



телем Xbox или PlayStation 2 и дожидаться января 2005 года, именно на это время запланирован релиз Far Cry Instincts.

Много лет тому назад на PlayStation вышла очень занимательная адвенчурка — The City of the Lost Children (точное название не помню). В свое время я никак не мог ее найти — хочется наверстать упущенное. Скажите, портировали ли эту игру на PC? В одном из ваших журналов говорилось, что по игре снят фильм, — хотелось бы узнать подробности (хотя бы год выхода в прокат).



Коллега, поздравляем вас — вы зашли на территорию самого что ни на есть арт-хауса. Итак, по порядку. Начнем с того, что игра The City of the Lost Children создана по мотивам фильма "Город потерянных детей", а не наоборот, как вы предположили. Фильм, в свою оче-

редь, вышел в 1995 году. Его сняли два гениальных француза — Жан-Пьер Жене и Марк Каро. Костюмы для этого филигранного шедевра изготовил Жан-Поль Готье, а саундтрек написал Анджело Бадаламенти (постоянный композитор Дэвида Линча). Чувствуете компанию? Так вот, фильм вышел действительно роскошный — любой уважающий себя синефил при упоминании "Города потерянных детей" закатывает глаза, хватается за сердце и размахивает руками. Это — пример хорошего, умного и изобретательного европейского кино. Каждый кадр "Города..." хотелось распечатать и повесить на стену в непременно дорогой рамке. Не фильм, а натуральное визуальное пиршество. Впрочем, за бесподобной картинкой крылась весьма интересная история о человеке, который воровал сны у маленьких детей. После успеха "Города потерянных детей" Жан-Пьер Жене перебрался в Голливуд, заполучил большой бюджет и снял визуально безупречный "Чужой 4: Воскрешение". А еще чуть позже он же номинировался на "Оскара" за лучший иностранный фильм вместе с умильной "Амели".

Что касается игры, то она вышла спустя два года, в 1997, одновременно на двух платформах — PlayStation и PC. Но тут нам нечем вас порадовать. Несмотря на роскошную для своего времени картинку (City of the Lost Children была умопомрачительно красивой адвенчурой), игра оказалась лишена самого главного — уникальной атмосферы, благодаря которой оригинальный фильм моментально приобрел статус культового. В общем, мы настоятельно рекомендуем вам сосредоточиться не на поиске игры, а на просмотре соответствующего фильма — он этого, поверьте, заслуживает. Также советуем обратить внимание на предыдущую работу дуэта Жене-Каро — "Деликатесы" (1991) — уморительную черную комедию, которую они сделали с той же командой, что и "Город потерянных детей".

Скажите, как там дела с Xenus от российских разработчиков Deep Shadows. Про него почти ничего не написано, но каждый раз, смотря ваш журнал, вижу, что он выходит в 2004.



Не далее как месяц назад мы писали о том, что украинские (а не российские) разработчики Deep Shadows сменили название своего проекта Xenus на Boiling Point ("Точка кипения"). Помимо смены названия,

также был объявлен издатель грядущего экшена — им станет Atari. Так вот, еще осенью Atari заявили, что до конца года никаких интервью и никаких свежих подробностей об игре распространено не будет. Тем не менее не так давно стала известна точная дата релиза: "Точка кипения" поступит в продажу весной 2005 года. Более того, полное название проекта теперь звучит так: Boiling Point: Road to Hell. Представители Atari, не забывая стучать дорогим лакированным ботинком об импровизированную трибуну, заявили, что Boiling Point изменит наше с вами представление о том, как выглядят и играются экшены от первого лица. Полная свобода выбора и перемещения пополам с гигантским миром и отменным движком — вот что является собой бывший Xenus, согласно Atari. Что же, весной грядущего года нам с вами предстоит самолично убедиться в правдивости заявлений западного издателя.

Вы писали о том, что аддон к Sacred будет распространяться бесплатно для всех владельцев оригинальной игры. Как с этим обстоят дела в России?

По этому поводу мы в срочном порядке связались с российским издателем Sacred, компанией "Акелла" и имеем доложить следую-



ющее. Во-первых, игра поступит в продажу. Как в джевели, так и в DVD-боксе. То есть все, кто захочет прикоснуться ко вселенной Sacred, смогут сделать это в любом случае. А вот счастливые обладатели оригинальной игры (речь идет, разумеется, о лицензионной версии от "Акеллы"), смогут скачать Sacred Plus (именно так называется аддон) со специальной страницы на сайте российского издателя.

По фильму "Пуленепробиваемый монах" должна была выйти довольно перспективная игра. Причем еще в конце прошлого года. Что с ней случилось?

По уже сложившейся традиции мы заканчиваем эту рубрику очередным некрологом. На этот раз — неформальным. Действительно, не последняя в нашей индустрии студия Mucky Foot (см. исполненную отменного юмора стратегию Startopia) разрабатывала экшен по мотивам фильма "Пуленепробиваемый монах". Послед-



ний, напомним, являл собой вполне себе сносный боевик, густо замешанный на восточных единоборствах. Однако фильм вышел еще в 2003 году, а от Mucky Foot поступают исключительно неутешительные новости об увольнении сотрудников. То есть рассчитывать на хороший исход событий мы бы не стали. Однако официальный издатель игры, Empire Interactive, проект не отменял, а дата выхода по-прежнему значится как TBA (то есть будет объявлена позже). Так что кто его знает...

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ДЕКАБРЯ'2003** по **ОКТАБРЬ'2004**

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	▲1	Far Cry	2676	11 %
2	▼1	DOOM 3	2489	10.3 %
3	■	В тылу врага	1609	6.6 %
4	■	Star Wars: Knights of the Old Republic	1603	6.6 %
5	■	Need for Speed: Underground	1518	6.2 %
6	NEW	The Sims 2	1240	5.1 %
7	NEW	Warhammer 40.000: Dawn of War	939	3.8 %
8	NEW	Rome: Total War	736	2.9 %
9	NEW	Call of Duty: United Offensive	724	2.9 %
10	▼4	Sacred (Князь Тьмы)	665	2.8 %
11	▼3	Unreal Tournament 2004	615	2.6 %
12	▼3	Painkiller	596	2.5 %
13	▼3	Периметр	573	2.4 %
14	▼7	Call of Duty	526	2.2 %
15	NEW	Silent Hill 4: The Room	535	2.2 %
16	▼5	Silent Hill 3	378	1.6 %
17	▼5	Manhunt	365	1.5 %
18	▼5	Hitman: Contracts	325	1.4 %
19	▼3	Ground Control 2: Operation Exodus	273	1.1 %
20	▼6	Prince of Persia: Sands of Time	254	1%
21	▼6	Colin McRae Rally 4	233	1%
22	■	Власть закона	231	0.9 %
23	▼1	Thief: Deadly Shadows	231	0.9 %
24	▼6	Deus Ex: Invisible War	223	0.9 %
25	NEW	NHL 2005	219	0.9 %
26	▼1	Beyond Good & Evil	219	0.9 %
27	▼4	The Suffering	213	0.9 %
28	▼8	XIII	186	0.8 %
29	▼10	Siberia 2	179	0.7 %
30	▼12	UEFA Euro 2004	179	0.7 %

На 2 ноября в голосовании приняли участие 5132 человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад "ИГРА МЕСЯЦА" — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте "Игромании" (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с ДЕКАБРЯ по ОКТАБРЬ 2003-2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

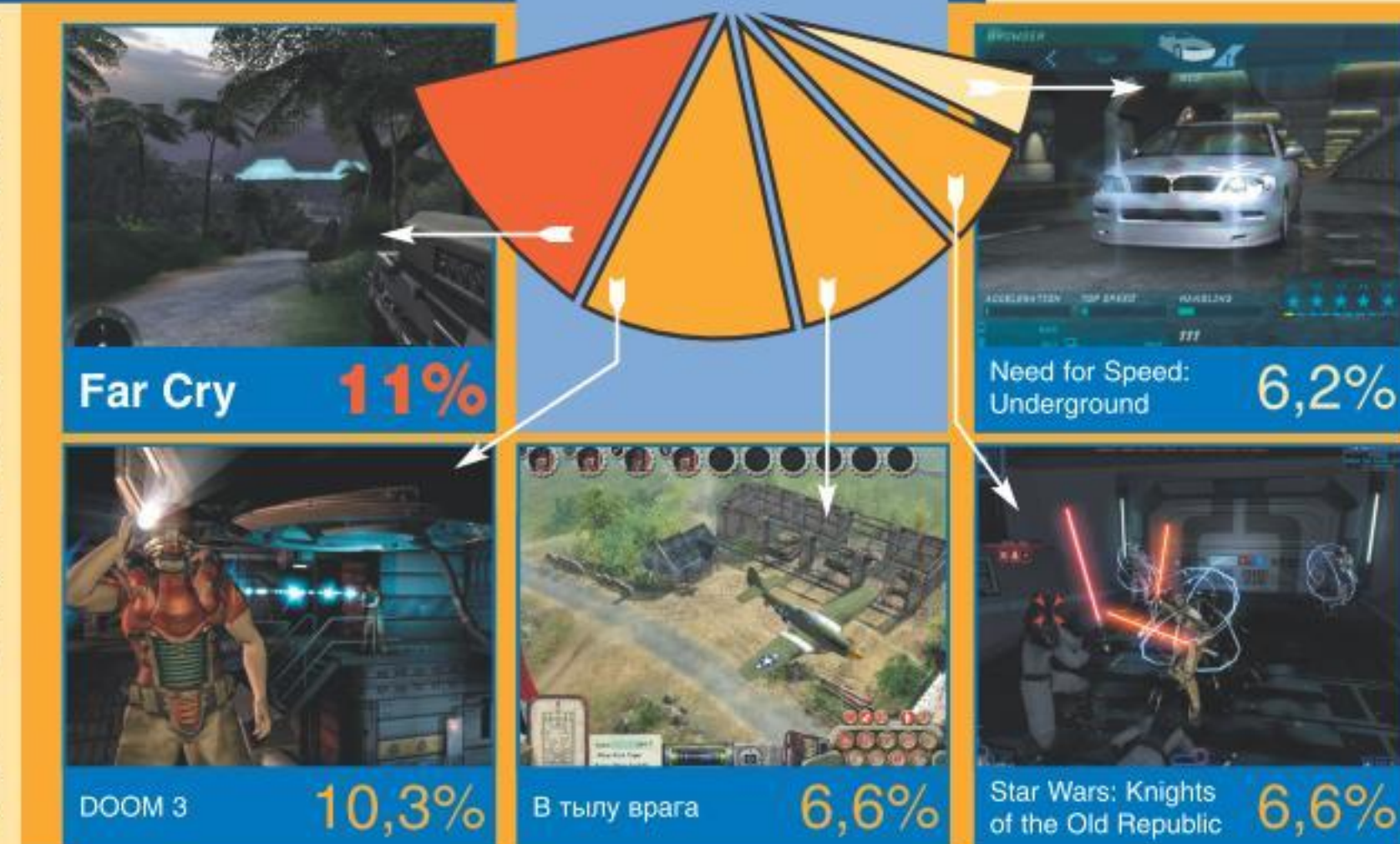
8 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ЯНВАРЕ — НОЯБРЕ 2004 гг. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

То, что творилось в этом месяце на самой верхушке нашего хит-парада, напоминало центральную схватку из кинофильма "Годзилла против короля Гидорры". В роли Годзиллы, понятное дело, DOOM 3, а за Гидорру у нас — Far Cry. Исполнинских размеров блокбастеры дрались не на жизнь, а на смерть — силы были практически равны. В итоге Гидорра, то есть, простите, Far Cry, изловчился и откусил-таки голову монструозному экшену от id Software и вернул себе облюбванное первое место. Если вы спросите нас, то мы считаем, что справедливость восторжествовала — Far Cry снова на первом месте!

Плюс, в хит-парад веселой гурьбой ввалилась целая компания: The Sims 2 (шестое место), Warhammer 40 000: Dawn of War (седьмое), Rome: Total War (восьмое) и Call of Duty: United Offensive (девятое, соответственно). Пока они держатся вместе, но уже в следующем месяце им предстоит вцепиться друг другу в глотки в борьбе за призовые места.



Очевидно, что главные претенденты на пятерку лидеров — это The Sims 2 и Dawn of War. Благодаря внушительному количеству новоприбывших (Silent Hill 4: The Room стартовал сразу с пятнадцатого места) ста-

рожили посыпались вниз, как осенние листья. Unreal Tournament 2004, "Периметр", Sacred, оригинальный Call of Duty стремительно катятся к собственному забвению.

В целом, не считая возвраще-

ния Far Cry на трон, нынешний хит-парад — это разминка перед следующим месяцем — дебютанты вступят в открытую конфронтацию, и вот тогда у нас станет не по-зимнему жарко. Ждем с нетерпением.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Ну что, друзья, индустрия продолжает фонтанировать так, что нам тут уже просто дурно. Весь пишущий состав "Игромании" уже давно сидит на каплях для глаз и двойном эспрессо — столько мы не играли уже очень давно. Если не хотите походить на нас, ознакомьтесь с нижеследующим текстом — он проведет вас по самым выдающимся образцам отчетного месяца.

Во-первых, конечно, ОНА. Игра, за которую вы продадите дьяволу душу, печень и почки. **Need for Speed: Underground 2** обзавелась сюжетом (!) и снова получает из наших рук пачку сияющих медалей. Все подробности — в эксклюзивной (!) рецензии штатного автомобилиста "Игромании" Антона Логвинова.

Во-вторых — **Evil Genius**. Признаюсь вам честно, мы несколько зависили итоговую оценку новому детищу Демиса Хассабиса. Причиной тому — безупречный, роскошный стиль. Если эстетика шпионских фильмов шестидесятых, коктейли, смокинги и джазовые оркестровки для вас не пустой звук, то "Злой Гений" — как раз то, что нужно. Следующим пунктом нашей культурной программы значится "Порт-Рояль 2". Всем любителям Сабатини, изнывающим на суше в ожидании вторых "Корсаров", посвя-

щается. Легкая, солнечная и исключительно приятная во всех отношениях игра.

Рукотворный шедевр **Myst 4** мы с чистой совестью можем советовать только тем, у кого есть очень много времени и терпения. Потому что наш главный мистовед Александр "the boss" Кузьменко потратил на игру весь месяц. И планирует потратить еще столько же — очень уж, говорит, хороша собой.

Горячо любимая народом **Counter-Strike** обрела второе дыхание — геймплею сделали инъекцию, составленную из реалистичной физики и роскошной графики. Собранный на движке **Half-Life 2**, **Counter-Strike: Source** рекомендуется всем любителям сетевых ристалищ.

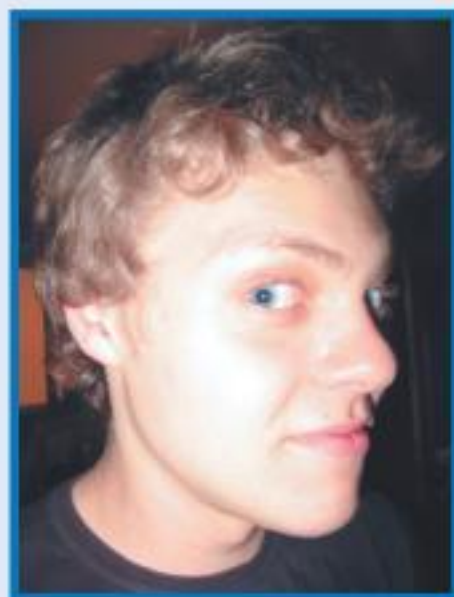
Тем же, кто предпочитает развлечения более тонкие, советуем обратить свое внимание на три неожиданно хороших проекта. Вторая часть низкобюджетного квеста **Dark Fall** поразила в самое сердце не только наших бравых рецензентов, но и добрую половину западной прессы. В этой же номинации выступает удивительная **Arena Wars** — инновационная RTS, которой, к сожалению, не светит долгая и счастливая жизнь — слишком инновационно и не то чтобы очень красиво. Всем, кто знает каждый миллиметр "Ил-2: Штурмовик", а также его

многочисленных дополнений, советуем прямо сейчас бежать в магазин — там вас ждет "Перл-Харбор" от Олега Меддокса.

Тем, кто жаждет незабываемых развлечений на вечер-другой, мы можем посоветовать **Pitfall: The Lost Expedition** — филигранную аркаду, которая не так проста, как кажется на первый взгляд. Яркая, симпатичная, разнообразная, она порадует вашего внутреннего Индиану Джонса.

Ну и на закуску — любители футбола, ливайте! **Electronic Arts** наконец обратили внимание на конкурентов и снабдили **FIFA 2005** необходимыми нововведениями. На этом, пожалуй, все. Впрочем, издатели с разработчиками не планируют успокаиваться — в следующем месяце нас ждут **Men of Valor**, **Axis & Allies**, **Xpand Rally** и, если опять чего не случится, **Half-Life 2**. В общем, будет весело.

Олег Ставицкий, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель декабрьского тотализатора получит бескрайних просторов винчестер — HDD Maxtor MaxLine объемом 300 (!) гигабайт. Приз любезно предоставлен компанией "ULTRA Computers" (www.ultracomp.ru)



Победитель ноябрьского тотализатора

В ноябре победителем нашего тотализатора стал человек, скрывающийся под псевдонимом **Aleks (schneiderbayer@rambler.ru)**, который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. Он получает hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (www.plantronics.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 8 ноября по 6 декабря. Прием писем заканчивается 1 декабря.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kasperski's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой "Игровой тотализатор — декабрь". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 1 декабря.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

DOOM 3



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№09/2004

Технологическая революция. Веха в новейшей истории компьютерных игр. Просто DOOM 3.

Action * id Software * Activision

Warhammer 40 000: Dawn of War



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Исполнских размеров полотно от создателей Homeworld. По совместительству — главный претендент на звание Warcraft-киллера. Играть — обязательно.

RTS * THQ * Relic * Game Factory Interactive/Руссобит-M

Painkiller



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, вылепленный на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образец жанра.

Action * Dreamcatcher * People Can Fly * Акелла

Sacred



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Явление Diablo-киллера народу свершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителю RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс заветная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascaron Entertainment * Акелла

The Sims 2



Рейтинг
“Мани” **9,5!**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор обывателя * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

Thief: Deadly Shadows



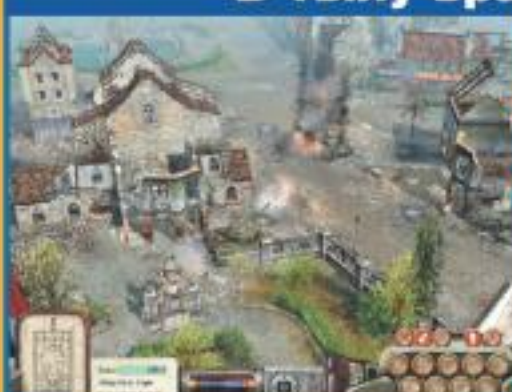
Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№07/2004

Чуть ли не идеальный стелс-экшен, который действительно дает игроку свободу выбора. Одного взгляда на игру светотени Deadly Shadows достаточно, чтобы вы навсегда забыли, кто такой Сэм Фишер.

Action * Ion Storm * Eidos * Новый Диск

В тылу врага



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№8/2004

Лучшая RTS кинематографического качества, исполненная голливудского драйва и ньютоновской физики. Сделано в России.

Стратегия * Best Way * 1С

Периметр



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игрищ.

RTS * К-Д Лаб * 1С

ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор * 1С: Maddox Games * 1С

КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

На первый взгляд все выглядит более-менее знакомо и прилично. Изученные вдоль и поперек правила Advanced Dungeons & Dragons, мощный и проверенный временем

Planescape: Torment

ДАТА ВЫХОДА:	1999 год
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Black Isle Studios

изометрический движок **Baldur's Gate**, логотипы сладкой парочки **Interplay** и **Black Isle Studios**... Сюрпризы начинаются, когда главгерой по имени Nameless One просыпается в каком-то фэнтезийном морге с начисто отшибленной памятью. А спустя пару минут выясняется, что на самом деле он — ни много ни мало — бессмертный. Хорошее начало, а?

И если вам кажется, что играть персонажем, которого невозможно

убить, забавно и весело, то чуть позже, познакомившись с окружающей действительностью, вы убедитесь, что это ну совсем не так. Нашего героя окружают летающие, говорящие черепа, которые клянутся, что когда-то были его лучшими друзьями, невротические девушки с крысиными хвостами, бордели, где прекрасные леди вместе... хмм... ну, вместо своей работы говорят с клиентами на философские темы, беременные (да-да!) го-

родские стены, алюминиевые ложки, открывающие параллельные миры... Короче говоря — окружает его полное фэнтезийное безумие.

Без лишних слов — **Planescape** одна из самых оригинальных, выдающихся и непревзойденных ролевых игр всех времен и народов. Игра-философия, игра-гротеск, гигантская игра-Джомолунгма, понять которую до конца можно, только пройдя три, а лучше четыре раза.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В середине девяностых человечество делало первые робкие шаги на пути откровенного скрещивания противоположностей, и в результате таких вот мичуринских опытов

Dark Legions

ДАТА ВЫХОДА:	1994 год
ЖАНР:	Стратегия/Экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	SSI/Silicon Knights

на свет периодически появлялись любопытнейшие бастарды. **Dark Legions** — как раз один из таких вот гибридов, рожденный на стыке двух противоположных стихий.

С первого взгляда **Dark Legions** напоминает весьма себе "шахматоподобную" стратегию. На некоей карте размещается несколько фигур, призванных символизировать собой всевозможную фэнтезийную живность: орков, магов, бородатых волшебников и тому

подобных персонажей. Фигуры эти перемещаются на определенное количество ходов, совершают хитрые маневры, иногда плюются друг в друга всяческими хитрыми спеллами, но как только они оказываются на одной клетке, стратегия стремительно заканчивается, и на экране начинается неприкрытый экшен. Поле боя резко меняет вид и превращается в некое подобие арены, где нечисть упоенно месит друг друга в самом что

ни на есть реальном времени. Игрок ожесточенно лупит по клавишам, исполняет хитрые удары и пытается всячески не потерять веру в человечество.

Увы, но несмотря на довольно оригинальную идею, **Dark Legions** так и не ждало большое и светлое будущее, и после весьма средних продаж **SSI** решили больше не экспериментировать с гибридами и с головой ушли в стратегический жанр.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Одна из классических приключений ранней **LucasArts** и одна из главных по тем временам "игра по фильму". **Indiana Jones and the Last Crusade**, как несложно

Indiana Jones and the Last Crusade

ДАТА ВЫХОДА:	1989 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Lucasfilm Games

догадаться, это игра которая в точности следует букве и духу последней серии классической спилберговской трилогии про отважного борца с фашизмом, археолога Харрисона-Джонса.

В целом, если вы смотрели одноименный фильм, то вам не о чем рассказывать. Специалисты третьего рейха ведут активный поиск заветной чаши Святого Грааля, а американский археолог с собачьим именем активно им в этом

мешает. В игре были в точности все те же сцены, что и в кино, разве что игровой Индиана куда больше времени уделял разгадкам всевозможных головоломок и мирным переговорам, нежели погоням, перестрелкам, дракам и прочим демонстрациям козьей морды гражданам нацистам. Впрочем, без козьих морд все равно не обошлось: время от времени мирный, в общем-то, квест нарушался суровыми боевыми сце-

нами, которые, что крайне удивительно, ничуть не раздражали, а выглядели очень даже органично и прекрасно разбавляли всеобщую задумчивую атмосферу.

Что еще примечательно: в том же 1989 году та же **Lucasfilm** выпустила игру с точно таким же названием, но которая была вовсе не квестом, а набором аркадно-прикладных мини-игр. Пятнадцать лет назад такие маркетинговые ходы еще работали...

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Хочется, конечно, сказать о **Soko-Ban** что-нибудь в духе "игра, которая пережила своих создателей", однако так как о судьбе этих самых создателей — ком-

Soko-Ban

ДАТА ВЫХОДА:	1984 год
ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Spectrum Holobyte / ASCII Corporation

пании **ASCII Corporation** — нам неизвестно ровным счетом ничего, то попробуем что-нибудь нейтральное. Итак, **Soko-Ban** — это, пожалуй, единственная в своем роде игра, воспевающая тяжкий труд грузчиков, докеров и прочих людей носильных профессий. Суть всего развлечения состоит в следующем: мы, исполняя роль некоего грузчика, должны расфасовать на складе все ящики и расставить их по определенным

местам. Сложность процесса заключается в том, что наше грузчикское альтер-эго умеет лишь толкать ящики, и то — не больше одного за раз и в одном определенном направлении. Что же касается склада, то по планировке он спокойно заткнет за пояс любой заковыристый лабиринт.

Такая вот нехитрая, на первый взгляд, концепция в итоге превратилась в чрезвычайно увлекательную головоломку. **Soko-Ban**

был невероятно популярен решительно среди всех слоев населения и оставил в современной игровой культуре след ничуть не меньший, чем, скажем, тот же **"Тетрис"**. Игра издавалась и переиздавалась множество раз, подверглась десятку переименований, а в итоге была забыта неблагодарными потомками, и теперь ее можно найти лишь на мобильных телефонах. Что, честно говоря, тоже ведь немало.

РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ ЛЕГЕНД ДРЕВНЕГО КИТАЯ

SEAL OF EVIL

ПЕЧАТЬ ЗЛА

СЛЕДУЯ
ВОССТАНОВИТЕ
МИР ПУТИ
ДАО



ОКТЯБРЬ 2004



www.nd.ru



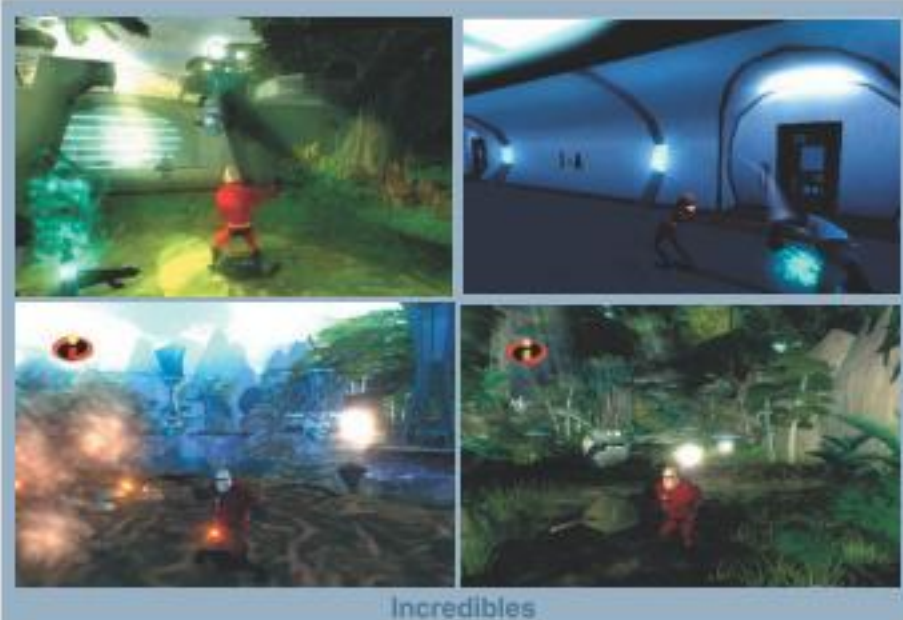
© Object Software, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(060) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



НОВОСТИ

Новая эра

Мы, признаемся, пребываем в тревоге и смятении — похоже, журналистскому спокойствию пришел конец. Дело в том, что любой уважающий себя автор имеет "в столе" практически готовую рецензию на игру-по-фильму. Когда очередной издатель пытается спешно заработать на широкой народной любви к свежему мно-



Incredibles

гомиллионному блокбастеру, мы, потягиваясь, достаем из папки полугодовой давности текст, меняем название игры, главных героев и системные требования, после чего с чистой совестью отправляем статью в печать. Втапывание "игроприложений к билету в кино" табельным сапогом в грязь — это такой своеобразный журналистский жанр. "Они снова хотят заработать на нас денег!", "полное отсутствие атмосферы" и, наконец, приговор — "очередная бездушная погрешность". Так мы и работаем.

THQ, которые планомерно собирают под свое крыло все лучшие релизы этого года (см. роскошные Full Spectrum Warrior, Dawn of War и грядущего "Сталкера"), похоже, вознамерились заставить нас работать по-новому. Дело в том, что они готовят к выходу сразу две игры-по-фильмам, каждая из которых ну никак не укладывается в прокрустово ложе "стандартной игроизации". Итак, встречайте. Первой у нас идет Incredibles — аркада по мотивам одноименного мультфильма Pixar ("Корпорация монстров", "В поисках Немо", "История игрушек").

Английский журнал PSM снабдил свое превью Incredibles хлестким слоганом. "Вот почему игры-по-фильмам никогда не будут такими, как прежде". И это, уважаемые, не шутка — сегодня "Невероятные" выглядят как первостатейный хит. Оригинальный мультфильм, если вы вдруг не в курсе, повествует о семействе супергероев в отставке — отныне они находятся под программой защиты свидетелей и вынуждены вести обычную, негероическую

жизнь. То есть кошек с деревьев не снимать, детей с мостовой не спасать и так далее. Ранний рекламный ролик демонстрировал главу семейства, который отчаянно пытался застегнуть ремень от суперкостюма — последний никак не хотел сходиться на отвисшем животе.

Компьютерные Incredibles являют собой бодрую помесь классического платформера (то есть поздоровайтесь с бесконечными прыжками и ужимками) и аркады (рукопашные схватки на манер нежно любимого автором этих строк The Hulk). Достоверно известно, что в игре будет четыре игравельных персонажа, из которых на сегодня "открыты" два — глава семейства Mr. Incredible и его законная супруга Elastigirl. Мистер Невероятный, как нетрудно догадаться, ломает все, что стоит у него на пути (и не только). То есть обладает нечеловеческой силой. В то время как его жена наделена, гм, невероятной пластикой — она умеет, в прямом смысле этого слова, растягиваться на внушительные расстояния.

Что касается сюжета — он будет повторять события одноименного фильма, однако тут нас ждет приятный сюрприз. Изначально в широкоэкранных Incredibles планировалось гораздо большее количество злодеев, чем получилось в итоге. Pixar прикинули, во сколько им обойдется моделирование и рендеринг каждого злобного персонажа, и благоразумно расстались с внушительным количеством эскизов. Однако наработки пригодились при создании игры — мы получим несколько дополнительных боссов и уровней, которые в фильме никоим образом не фигурируют. Плюс, всех персонажей игры, как и следовало ожидать, озвучивают те же актеры, что заняты в широкоэкранных похождениях "Невероятных". Среди прочих — Сэмюэл Джексон, Холли Хантер и Джейсон Ли.

Визуально Incredibles выглядят как лоснящаяся мультиплатформенная аркада. Без откровений, но очень чистенько и аккуратно. Релиз, вместе с мировой премьерой, намечен на эту осень. То есть ждать осталось совсем недолго.

Второй игрой с голливудской лицензией в кармане является мрачный боевик Punisher, который THQ доверили разрабатывать Volition, авторам Red Faction и Freespace. С "Карателем" вышла интересная ситуация — сильно недооцененный боевик с Томасом Джейном и Джоном Траволтой, поставленный, в свою очередь, по соответствующему комиксу Marvel, собрал, прямо скажем, не самую

умопомрачительную кассу на свете. Тем не менее сиквел активно обсуждается в голливудских застенках, а одноименная игра готовится явить себя миру в ноябре 2005.

The Punisher выделяется из общей массы супергероев тем, что он, собственно, никакой не супергерой. То есть он не умеет летать, глотать пули и вообще не наделен никакими сверхъестественными силами. Просто группа не самых законопослушных граждан на свете убила его жену и ребенка. "Каратель", недолго думая, надел кожаную куртку, нарисовал на груди белый череп и пошел методично крушить всю организованную преступность. Эта суровая история подходит, скорее, для какого-нибудь нуар-боевика, чем для "марвеловских" комиксов. Тем не менее графические новеллы про немногословного, но, безусловно, сурового мужчину в черном, пользуются на Западе достаточным спросом — в 1989 году на экраны уже выходил соответствующий фильм с Дольфом Лундгреном в главной роли.

Что являет собой компьютерный Punisher? Это суровый, грубый и абсолютно некорректный экшен. Более того, он не повторяет слово в слово события свежеепеченного фильма — сюжет базируется на соответствующих комиксах. Однако главгероя озвучивает не последний голливудский актер — Томас Джейн (помимо "Карателя", он сыграл в



The Punisher

целой одаиме хороших авторских фильмов — "Ночи в стиле буги", "Магнолия", "Тонкая красная линия").

Геймплей Punisher целиком и полностью строится на убийствах. Все, что мы будем делать на протяжении пятнадцати запланированных миссий, — это убивать. Много и со вкусом. Вот каратель разбивает чью-то буйную голову об аквариум. Вот он же водружает лицо очередного врага на какой-то работающий механизм. Volition щедро обещают нам более ста способов умерщвления супостатов. Дробите им лицо прикладом, стреляйте крупной дробью в живот, ломайте руки в рукопашных схватках.... Ах да, обязательное для современных экшенов slo-mo — будет. Релиз, как мы уже сказали, запланирован на ноябрь — очевидно, к этому же моменту подоспеет DVD-издание фильма.



РЕЦЕНЗИИ

Подводная братва

Shark Tale

Режиссер: Эрик Бергерон, Вики Дженсон

В ролях: Уилл Смит, Роберт Де Ниро, Мартин Скорцезе, Анджелина Джоли

Если вы вдруг еще не в курсе — рисованная анимация благополучно скончалась. Это не громкие слова и не прогноз на будущее. Dreamworks и Disney отныне сосредоточили свои усилия на компьютерных мультфильмах. «Не бей копытом» — последний диснеевский проект, сделанный в классических традициях — аккурат по его завершении соответствующее отделение студии было расформировано. Причина? «От руки» нарисованные мультфильмы не собирают больше надлежащую кассу. Будем ли мы об этом жалеть, пересматривая какое-нибудь «трижды платиновое» издание «Короля Льва», — неизвестно. Но то, что отныне коммерческая анимация целиком и полностью бу-

в оригинале «История об акулах») — последний и чуть ли не лучший мультфильм Dreamworks, в котором они планомерно развивают взрослую тему. Если вам меньше лет, скажем, пятнадцати, и вы не знаете, кто такой MC Hammer, не смотрите «Клан Сопрано» и «Крестного отца», а также не цените потрясающую пластику Уилла Смита — смотреть «Подводную братву» будет на порядок скучнее. Единственная проблема этого мультфильма в том, что он предъявляет некоторые требования к своему зрителю, в то время как фильмы Pixar заботливо поправляют ему

сплю-

статус грозы всех акул. Последние живут в затонувшем «Титанике», едят в итальянских ресторанах и подчиняются Дону — Роберту Де Ниро. Смит занимается ровно тем, что делал всегда — изображает из себя помесь клоуна и хип-хопера. Де Ниро (его акуле заботливо нарисовали родинку) — кормит пираний в импровизированном аквариуме и объясняет Скорцезе за обедом устройство мира. Я намеренно пишу имена актеров, хотя все, что они делают, — это просто озвучивают персонажей. Все дело в потрясающих аниматорах Dreamworks — они идеально передали мимику и пластику высокооплачиваемых звезд.

«Подводная братва» густо замешана на хип-хоп-эстетике, которой Уилл Смит, мягко говоря, не чужд. Тут и шутки про граффити, и соответствующий



саундтрек, и

кепки задом наперед, и триумфальное cameo Мисси Эллиот в конце. Но не волнуйтесь — все эти «фишки» органично ложатся на абсолютно универсальную историю о маленькой рыбке, которая очень хотела жить на самом верху коралла.



Итого, стоит ли отдавать кровные 150-200 рублей за поход в кино? Однозначный ответ — да. Только будьте готовы предъявить свое внимание и знание предмета на входе. Без него «Подводная братва», безусловно, покажется смешной, но не до слез. Если отбросить все теоретизирования и прочие журналистские штучки, то в сухом остатке мы получим отменный, яркий и искрометный мультфильм. Будете смотреть внимательно — увидите, что он под завязку напичкан маленькими сюрпризами. Расслабьтесь — ничего страшного.

Оценка: ★★★★★

Резюме: «Подводная братва» — искрометное, взрослое и уморительное хип-хоп-зрелище. Если вы смотрели «Крестного отца» и «Клан Сопрано», а также знаете наизусть всех участников последней MTV Music Awards — получите массу удовольствия. Если нет — все равно сходите. Мультфильм, что говорить, отличный.

дет создаваться в трехмерных редакторах, — факт.

В результате, на арене на сегодняшний день есть две студии, которые будут бодаться за наши с вами кошельки. Это Pixar («История игрушек», «В поисках Немо») и подконтрольная Стивену Спилбергу Dreamworks («Муравей Анц», «Шрек», «Ледниковый период»). Тут мы можем наблюдать забавное разделение «по интересам». Pixar — и это очевидно, метят в семейную аудиторию. При этом у них — не поспоришь — выходят гениальные мультфильмы для всей семьи, над которыми действительно смеются абсолютно все. Dreamworks же избрали для себя более узкую и взрослую аудиторию. Они приглашают серьезных актеров и сценаристов, пишут диалоги, которые предъявляют к теоретической базе слушателя определенные требования. Они, наконец, создают более сложных персонажей. Муравья «Анца» в свое время озвучивал ерничающий невротики Вуди Аллен (под аккомпанемент Шэрон Стоун и Кристофера Уокена), а «Ледниковый период» щеголял шутками про современное искусство.

«Подводная братва» (Shark Tale, то есть

нявчик и аккуратно разжевывают каждую шутку. Не подумайте, что это плохо, — «В поисках Немо» и «Корпорация монстров» — эталонные, законченные шедевры. Просто Shark Tale — это более взрослое зрелище. Самое главное тут — мелкие детали, которыми фильм забит под самую завязку — успевай подмечать. Вот одна из акул напевает себе под нос заглавную тему из спилберговских «Челюстей». Вот Уилл Смит изображает MC Hammer'a. Вот Роберт Де Ниро говорит Мартину Скорцезе «it's a fish eat fish world» (по аналогии с «dog eat dog world» — устоявшееся выражение в английском языке, означающее «жестокий мир»). Среди прочих зарисовок — реклама фильма «Звонок» (американский ремейк также делали Dreamworks) в подводных газетах (там он значится как «Крючок») и Питер Фальк (знаменитый лейтенант Коломбо) в роли престарелой акулы-мафиози. Shark Tale, разумеется, не избежит сравнений с Finding Nemo. Слишком много параллелей — акулы (одна из которых — вегетарианец), общая тема и так далее. Важно понять, что Pixar и Dreamworks разыгрывают в одних и тех же декорациях совсем разные истории.

В «Подводной братве» Уилл Смит, уморительный неудачник с китомойки, благодаря дурацкому совпадению приобретает

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ДА ПРЕБУДЕТ С ВАМИ СИЛА!



Так уж сложилось, что, приобретая компьютер, пользователи редко задумываются над выбором блока питания, оставляя решение этого вопроса на усмотрение фирмы-продавца. Однако существует ряд случаев, когда мощности блока питания, который входит в стандартную комплектацию, может не хватить. В первую очередь это относится к случаям, когда компьютер приобретается "под разгон" или в будущем планируется установка в системный блок большого количества дополнительных устройств и мощной видеокарты. Для таких задач существуют блоки питания повышенной мощности, оснащенные дополнительными сервисными функциями.

Одним из лидеров в производстве подобных устройств по праву считается фирма **Thermaltake Technology**, недавно анонсировавшая новый блок питания повышенной мощности **PurePower 680W**. Как явствует из названия, мощность новинки составляет **680 Вт**, однако это далеко не единственная положительная черта **PurePower**: этот блок питания оснащен защитой от повышенного напряжения, короткого замыкания, сверхтока, перегрузки и перегрева, а также обладает повышенным **КПД** и сниженной токовой нагрузкой на системы питания.

Одним из лидеров в производстве подобных устройств по праву считается фирма **Thermaltake Technology**, недавно анонсировавшая новый блок питания повышенной мощности **PurePower 680W**. Как явствует из названия, мощность новинки составляет **680 Вт**, однако это далеко не единственная положительная черта **PurePower**: этот блок питания оснащен защитой от повышенного напряжения, короткого замыкания, сверхтока, перегрузки и перегрева, а также обладает повышенным **КПД** и сниженной токовой нагрузкой на системы питания.

У **PurePower 680W** есть **4** разъема питания **SATA** и **десять 4-контактных** разъемов питания. Кроме того, предусмотрен также двойной **6-контактный** разъем для новейших видеокарт стандарта **PCI-Express**.

Приятно и то, что **PurePower 680W** — не простой серый блок питания, его корпус отполирован до зеркального блеска. Это наверняка придется по вкусу любителям моддинга и владельцам прозрачных корпусов.

SAMSUNG + TOSHIBA = TSST



Руководства компаний **Toshiba** и **Samsung** справедливо рассудили, что одна голова хорошо, а две — лучше, и решили объединить свои усилия на рынке оптических приводов.

Отныне все **DVD-** и **CD-**приводы под торговыми марками **Samsung** и **Toshiba** будут именоваться не иначе, как **TSST (Toshiba Samsung Storage Technology)**. В состав **TSST** вошли три завода **Toshiba** по производству оптических приводов и еще четыре завода **Samsung**. "Распределение обязанностей" в **TSST** будет приблизительно таковым: **Toshiba** сосредоточит усилия на новых технологиях в области форматов записи, а **Samsung** обеспечит все остальное — маркетинг, сеть сервисных центров и представительств.

По заявлению представителей **Samsung**, российский рынок оптических приводов перспективен и растет быстро. Поэтому компания будет прилагать все усилия для завоевания прочных позиций на этом рынке. Для достижения этой цели инженеры **TSST** оптимизируют свои приводы специально для оптических носителей, продаваемых в **России**: не так давно представители **Samsung** закупили на московских рынках огромную партию **CD-** и **DVD-**болванок (несколько тысяч дисков каждой представленной в ассортименте фирмы) и отправили их в **Корею** инженерам **TSST**, чтобы они могли изучить наши носители и убедиться, что их приводы пишут на этих болванках с заявленной скоростью и надежностью.

ЮБИЛЕЙ LASERJET



В этом году исполняется **20 лет** лазерным принтерам фирмы **Hewlett-Packard**. Примечательно, что первый такой принтер был изобретен и произведен в недрах другой компании — **Xerox**. Однако именно **Hewlett-Packard** удалось превратить лазерные принтеры в недорогие, удобные и главное — персональные устройства. Для того чтобы понять, что собой представляли принтеры до появления **LaserJet**, достаточно вспомнить о самом первом лазерном принтере — **Xerox 9700**, стоимость которого составляла **350 тыс. долларов**!

Первый **LaserJet**, появившийся в **1984-м**, стоил на два порядка меньше — всего **\$3500** — и был довольно компактным. Справедливости ради стоит заметить, что производительность **LaserJet** была невысока — разрешение **300x300 dpi**, скорость **8 стр./мин**, всего **28 Кбайт** оперативной памяти. Однако ком-

пактность, бесшумность и привлекательная цена быстро вознесли его на вершину популярности. Дальнейшие модели принтеров **HP** продолжили идеи, заложенные в первой модели — снижалась цена и габариты, а также увеличивалась производительность.

Следующая модель **LaserJet II**, стоимостью **\$2500**, появилась в **1987-м** и стала первой моделью для массового рынка. **LaserJet II** недалеко ушел от предыдущей модели — у него была та же скорость и разрешение, что и у **LaserJet**, но объем **ОЗУ** был увеличен до **512 Кбайт**.

Родоначальником персональных лазерных устройств стал принтер **LaserJet IIP**, выпущенный в **1989-м**. Он был в два раза меньше классических моделей **HP** и стоил вдвое дешевле, хотя обладал таким же качеством печати и возможностями, что и его предшественники.

После выпуска **LaserJet IIP** принтеры **HP** продолжали "наступление" на домашних пользователей, пока к концу **90-х** стоимость простых лазерников не упала до **\$200-300**, что превратило их в разумную альтернативу струйным принтерам.

GEFORCE 6 — В КАЖДЫЙ ДОМ!

Всем хороши видеокарты на базе семейства чипов **GeForce 6**. Во всем, кроме



м е
цен ы.

В р о д е
все п р а в и л ь н о:

за высокую производительность надо платить — это аксиома. Но есть и другая

аксиома, которая гласит, что самые большие объемы продаж видеокарт идут как раз в недорогих секторах рынка. Отчетливо осознавая этот факт, компания **NVIDIA** выпустила недорогую модификацию "шестерки" — **GeForce 6200**, которая обладает достаточной производительностью и всеми основными особенностями серии **GeForce 6**, но в отличие от топлеек рассчитана на рынок недорогих ПК.

GeForce 6200 вполне по зубам графические изыски игр **Far Cry** или **Doom 3**, а также она предоставляет пользователю функции воспроизведения видео высокого разрешения с качеством на уровне бытовой электроники.

GeForce 6200 поддерживает **DirectX 9.0 Shader Model 3.0** и **UltraShadow II**. Последняя технология обеспечивает высокую ско-

рость обработки теней, которые активно используют в Doom 3.

ЧЕТВЕРТАЯ ПОДРУЖКА AMD



Общеизвестно, что одной из самых производительных комбинаций для домашнего ПК, заточенного под игры, является сочетание чипа **NVIDIA nForce** и 64-разрядного процессора **AMD Athlon**.

Пока **AMD** копит силы для нового технологического рывка, очередной сокрушительный удар по тормозам и технической отсталости решила нанести **NVIDIA**, выпустив новый чип **nForce4** с использованием технологии **PCI Express**. Ключевые особенности нового чипа таковы:

- поддержка многопроцессорной графической технологии **NVIDIA SLI**, которая позволяет использовать в системе две видеокарты, повышая мощность графической подсистемы почти в два раза;
- **NVIDIA ActiveArmor** — система сетевой безопасности для высокоскоростных сетевых соединений;
- встроенная поддержка для нового поколения жестких дисков **SATA 300** Мбайт/с;
- **NVIDIA nTune** — безопасный и быстрый способ максимально разогнать ПК.

Некоторые технические новшества стоит рассмотреть более подробно. Наибольший интерес вызывает **ActiveArmor**, представляющая собой интегрированную сетевую систему безопасности, которая значительно разгружает процессор и обеспечивает защиту с помощью межсетевой экран.

Также нельзя обойти вниманием и поддержку нового интерфейса (**SATA II**) и передовых технологий **RAID** для повышения производительности дисковой подсистемы, надежного хранения и резервирования данных.

nTune, еще одна новинка от **NVIDIA**, позволит требовательным пользователям и любителям игр максимально увеличивать производительность ПК.

nForce4 будет поддерживать всю линейку процессоров **AMD**, включая **Athlon 64 FX** (в том числе и новый процессор **Athlon 64 FX-55**), **Athlon 64** и **Sempron**.

Новый чип будет представлен в трех модификациях: **nForce4 SLI** и **nForce4 Ultra** для энтузиастов высокопроизводительных систем, а также **nForce4** для массовых рынков.

MSI ВЫЖМЕТ МАКСИМУМ ИЗ AMD



В дополнение к предыдущей новости спешим сообщить, что некоторые компании уже анонсировали первые материнские платы на **nForce 4**. Одной из таких компаний стала **MSI**, которая объявила о выпуске системных плат **K8N Diamond** и **K8N Neo4 Platinum**.

K8N Diamond поддерживает технологию **SLI**, позволяя конфигурировать графический интерфейс **PCI Express** для установки режима единого **PCI Express x16** или дуального **PCI Express x8** для поддержки двух видеокарт одновременно.

В **K8N Diamond** есть два порта **SATA II** с поддержкой **RAID**-массива, в случае с **K8N Neo4 Platinum** есть возможность установки **RAID 5**.

Изюминкой обеих плат является наличие специального разъема **Communication Slot**, который представляет собой расширение стандартного **PCI**-слота. На него можно установить карту **Dual-Net** с поддержкой беспроводных сетей стандарта **802.11g** и **Bluetooth**.

ОТОРВАННАЯ МЫШЬ...



Со времен появления беспроводных мышей и массовой миграции компьютерных грызунов на оптику, никаких революционных событий в мышинном мире не происходило. Однако похоже, что ситуация может в ближайшее время измениться благодаря новому продукту компании **Perifc**.

Новая мышка **Wireless Dual Mouse** выделяется не только своим дизайном: она сочетает в себе массу полезных и даже революционных функций.

Главная особенность **Wireless Dual Mouse** заключается в том, что она не требует никакой поверхности для своей работы — ее можно просто "надеть" на руку, и курсор на экране будет повторять движения вашей руки. Однако она может работать и как обычная оптическая мышь, и как трекбол. Одним словом, большую универсальность и свободу действий представить трудно.

Остается только добавить, что питается детище **Perifc** от двух батареек или аккумуляторов типа **AAA**, которых хватает приблизительно на неделю работы. Севшие аккумуляторы всегда можно подзарядить через **USB**-зарядник, подключаемый к компьютеру. Разрешение оптического сенсора мыши составляет **800 dpi**. А вот "дальнобойность" передатчика оставляет желать лучшего — всего **1,5 м**.

ТРИДЦАТЬ ДЮЙМОВ НА ГОЛОВЕ



О домашнем кинотеатре с качественной акустикой и огромным экраном мечтают все. С приобретением акустики проблем обычно не возникает, зато решить проблему большого экрана весьма непросто — плазменные панели, проекторы и огромные ЖК-мониторы громоздки и стоят очень дорого.

Для тех, кто отчаялся ждать выигрыша в лотерею или неожиданного завещания от богатого дяди, компания **Accupix** выпустила очки **MPG-230M** с ЖК-микродисплеями. Разрешение **MPG-230M** составляет **800x225** пикселей, что эквивалентно просмотру 30-дюймового экрана с расстояния двух метров. Для подключения источника видеосигнала очки оснащены композитным видеовходом.

Очки **Accupix** построены на основе технологий известной американской фирмы по производству микродисплеев — **Kopin Corp.**, которая специализируется на разработках подобных устройств для американской армии.

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ "ЭНЕРДЖАЙЗЕРОМ"!

Хорошая новость для тех, кто устал возиться с армией зарядных устройств для всех своих мобильных гаджетов. Компания **SCOTTeVest** начала продажу курток с вмонтированными солнечными батареями и портативным аккумулятором.

Для полной зарядки аккумулятора требуется всего **2-3** часа прогулок на свежем воздухе, причем прямой солнечный свет куртке не обязателен — достаточно даже освещения в облачную погоду.

После зарядки куртка может запитывать любые устройства через вшитые **USB**-порты, главное, чтобы гаджет поддерживал питание по **USB**-шине.



РЕКВИЕМ ПО МОДЕМУ

Рассказ о том, как подключаться к интернету в ближайшие годы

Алексей Бутрин

Интернет не роскошь, а один из важнейших сервисов для компьютерных пользователей. Эта простая истина становится все более очевидной с каждым днем. Геймеры, как нетрудно догадаться, нуждаются в стабильном и быстром доступе в интернет ничуть не меньше, а то и больше, чем все другие "компьютерные граждане". Где еще как не в интернете общаться с единомышленниками, доставать свежие патчи для игр, принимать участие в многопользовательских игровых баталиях. С доступом как таковым особых проблем обычно не возникает: телефонная линия сейчас есть практически в каждой квартире, аналоговый модем стоит недорого, да и провайдеры, "торгующие" соединениями **dial-up**, пробрались даже в самые отдаленные уголки нашей страны. Однако совершенно очевидно, что игры в онлайн или выкачивание патчей по 20-30 мегабайт — задача не для модема. Тут нужно что-то более серьезное, например технология **ADSL**, которая в последнее время стремительно набирает популярность. Именно об этой технологии, а также о причинах ее популярности, достоинствах и недостатках мы и поговорим в этой статье. Помимо общеобразовательных целей, есть еще одна причина ознакомиться с ADSL — рано или поздно эта услуга, как и модемный доступ в Сеть, появится в каждом городе, в котором есть АТС!

Интернет ложками

Для начала немного окунемся в новейшую историю. Поскольку Всемирная Сеть-интернет свалилась на наши головы внезапно, на заре ее создания о дальнейшем планомерном развитии Сети, а также о проблемах, которые будут с ним связаны, никто не думал. А проблемы, как водится, объявились быстро, и число их росло прямо пропорционально увеличению числа различных интернет-сервисов и объемов информации в Сети. Главной проблемой, разумеется, была и остается пропускная способность абонентских каналов связи — то есть тех каналов, через которые пользователи подключаются к своему провайдеру. Еще лет пять назад вполне хватало телефонной линии и модема на 33,6 Кбит — для электронной почты и интернет-серфинга по стра-

ничкам, не сильно обремененным графикой. Но с развитием файлообменных сетей, онлайн-игр и других сервисов, требовательных к объему трафика, в спешном порядке пришлось придумывать новые способы высокоскоростных интернет-подключений. В ответ на требования рынка появилось несколько вариантов таких подключений: **выделенные линии**, доступ через **локальную сеть**, **кабельный интернет** (через сети кабельного телевидения) и так далее. Все эти варианты, несмотря на их различия, объединяет одна черта — все они требуют прокладки дополнительных линий связи (или серьезной доработки существующих каналов: в случае с ISDN требуется апгрейд коммутационного оборудования АТС), в то время как при модемном доступе, кроме обычной телефонной линии, больше ничего не требуется.

Плюсы телефонных сетей для доступа в интернет оказались настолько велики, что в светлых головах инженеров родилась замечательная идея — использовать существующие телефонные линии, но уже на качественно новом уровне. Дело в том, что обычные медные провода, которые используются для создания телефонных сетей, способны передавать сигнал частотой до 1 МГц, в то время как реально для передачи голоса используется частотная полоса шириной всего 4 кГц.

Другими словами, разговаривая по телефону, мы используем всего около 1% пропускной способности канала. Остальные 99% пропускной способности остаются незадействованными. Для использования этого потенциала обычной телефонной связи была разработана новая технология — **DSL (Digital Subscriber Line)**, цифровая абонентская линия). Забегая вперед, отметим, что **ADSL** — одна из разновидностей DSL-технологии, причем самая популярная. Именно поэтому часто термином ADSL ошибочно называют другие разновидности DSL. В целом же семейство DSL-технологий носит название **xDSL**. В зависимости от типа DSL скорость передачи данных по телефонному кабелю варьируется от 115 Кбит/с до 52 Мбит/с.

Среди всех особенностей xDSL-связи стоит выделить ряд ключевых:

- * постоянное соединение, не требующее коммутации, что позволяет получать доступ к интернету сразу же после включения компьютера;
- * высокая скорость приема и передачи данных, благодаря которой пользователю xDSL становятся доступны такие сервисы, как просмотр аудио- и видеоданных в интернете в реальном времени, видеоконференции, многопользовательские игры и так далее;
- * дуплексный режим работы, то есть прием и передача данных одновременно: большинство версий xDSL при этом работают в асинхронном режиме, в котором прием данных осуществляется быстрее передачи, но есть и синхронные варианты;



Стандартный ADSL-модем ZyXel Prestige 630.

* полная совместимость с обычной телефонной связью, которая подразумевает использование телефона не только в офлайн-режиме, но и одновременно с доступом в интернет;

* универсальность, благодаря которой DSL-линию можно использовать не только для телефонной связи и доступа в интернет, но и для других задач, требующих скоростной передачи данных, — например, для организации службы видео по запросу (**video on demand**), причем дополнительные службы могут работать одновременно с телефонной связью и доступом в интернет;

* простота установки: все, что необходимо для подключения к сети xDSL, — телефонная линия и DSL-модем, причем в приобретении модема зачастую нет необходимости, так как многие провайдеры предлагают DSL-модемы в аренду;

* простота организации xDSL-сети с точки зрения провайдера: для создания xDSL-службы не обязательно модернизировать существующие линии связи; еще один существенный момент заключается в том, что xDSL-связь можно организовать не только на новых цифровых АТС, но и на координатных и даже на самых старых декадно-шаговых.

Двое в кабеле, не считая телефона

Сразу же возникает резонный вопрос: каким образом xDSL позволяет достичь таких высоких скоростей на линии, из которой даже лучшие **аналоговые модемы** не способны выжать больше, чем 56 Кбит/с. Ответ на этот вопрос станет очевидным, если вспомнить, как работает аналоговый модем. Принцип работы аналогового модема заключается в преобразовании цифровых данных компьютера в **аналоговый сигнал**, который и передается в телефонную линию. Модем на другом конце провода принимает этот сигнал и переводит его обратно в цифровой код. Другими словами, такие модемы используют для передачи данных ту же полосу частот, что и обычные телефонные аппараты, но главное, они передают данные в аналоговой форме, а не в цифровой. Это не позволяет достичь высоких скоростей передачи данных и делает аналоговые модемы весьма уязвимыми перед различными помехами в линии. В отличие от аналоговых, DSL-модемы передают сигнал в цифровой форме. Более того, они используют для передачи данных всю частотную полосу линии вплоть до 1 МГц. При этом частотный спектр линии разделяется минимум на три полосы: первая полоса, которая занимает диапазон от 4 кГц и ниже, резервируется для обычной телефонной связи, а две другие полосы лежат на частотах выше 4 кГц и используются для входящего и исходящего интернет-трафика. Такое разбиение на частотные полосы позволяет не только одновременно принимать и отправлять данные, но и, не разрывая соединения с интернетом, разговаривать по телефону, а также отправлять и принимать факсы.

К слову, асимметричность многих типов xDSL, когда прием данных происходит быстрее, чем передача, связана не с прихотью или



жадностью провайдеров, а именно с разделением частотных полос для входящего и исходящего трафика. В большинстве случаев интернет-пользователю требуется максимально быстрый входящий трафик — для просмотра страничек, скачивания файлов и так далее. Требования по скорости к исходящему тра-

фику намного ниже, так как размеры пакетов данных, которые идут от пользователя к серверам для передачи запросов на просмотр тех или иных данных или скачивания файлов, пренебрежимо малы. Поэтому разумно выделить для входящего трафика более широкую частотную полосу. Попытка же увеличить скорость передаваемых данных, наоборот, потребует расширения полосы для исходящего трафика и сужения полосы для входящего, что

сразу же приведет к падению скорости принимаемых данных. Наиболее популярная разновидность xDSL — **ADSL** (Asymmetric Digital Subscriber Line, асимметричная цифровая абонентская линия), которая обеспечивает скорость приема данных до 8 Мбит/с, а скорость передачи — до 1,5 Мбит/с.

Типология xDSL

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line — асимметричная цифровая абонентская линия). Самый распространенный вариант DSL. Данная технология является асимметричной, то есть скорость передачи данных от сети к пользователю значительно выше, чем скорость передачи данных от пользователя в сеть. Такая асимметрия в сочетании с состоянием "постоянно установленного соединения" (когда исключается необходимость каждый раз набирать телефонный номер и ждать установки соединения) делает эту технологию идеальной для организации доступа в интернет. Технология ADSL обеспечивает скорость приема данных в пределах от 1,5 Мбит/с до 8 Мбит/с и скорость передачи данных от 640 Кбит/с до 1,5 Мбит/с. ADSL позволяет принимать данные со скоростью 1,54 Мбит/с на расстояние до 5,5 км по одной витой паре медных проводов. Скорость передачи порядка 6-8 Мбит/с может быть достигнута на линиях не длиннее 3,5 км.

R-ADSL (Rate-Adaptive Digital Subscriber Line — цифровая абонентская линия с адаптацией скорости соединения). Технология R-ADSL обеспечивает такую же максимальную скорость передачи данных, что и технология ADSL, но при этом позволяет адаптировать скорость передачи к протяженности и состоянию используемой витой пары проводов, что позволяет в большинстве случаев на одних и тех же линиях получить более высокие показатели скорости приема/передачи данных, чем ADSL.

G.Lite (ADSL.Lite) представляет собой более дешевый и простой в установке вариант технологии ADSL, обеспечивающий скорость приема данных до 1,5 Мбит/с и скорость передачи данных до 512 Кбит/с (или по 256 Кбит/с в обоих направлениях).

IDSL (ISDN Digital Subscriber Line — цифровая абонентская линия ISDN). Технология IDSL обеспечивает полностью дуплексную передачу данных на скорости до 144 Кбит/с. Линия IDSL является "постоянно включенной" (как и любая линия, организо-

ванная с использованием технологии DSL), в то время как ISDN требует установки соединения.

HDSL (High Bit-Rate Digital Subscriber Line — высокоскоростная цифровая абонентская линия). Технология HDSL предусматривает организацию симметричной линии передачи данных, то есть скорости передачи данных от пользователя в Сеть и из Сети к пользователю всегда равны. Расстояние, на которое система HDSL передает данные, меньше (порядка 3,5 — 4,5 км), чем при использовании ADSL, для эффективного увеличения длины линии HDSL телефонные компании могут установить специальные повторители. В отличие от других технологий xDSL HDSL обычно использует две пары телефонного кабеля, а не одну. При этом по каждой паре передается половина потока данных в дуплексном режиме. В большинстве случаев HDSL обеспечивает скорость передачи данных 1,5 Мбит/с или 2 Мбит/с в обе стороны. Сейчас также разработана технология **HDSL2**, которая обеспечивает те же скорости соединения, что и HDSL, но использует при этом не две, а одну пару медных проводов (т.е. для организации HDSL2 требуется всего одна абонентская линия).

VDSL (Very High Bit-Rate Digital Subscriber Line — сверхвысокоскоростная цифровая абонентская линия). Технология VDSL является наиболее быстрой технологией xDSL. Она обеспечивает скорость передачи данных от 13 до 52 Мбит/с, а скорость приема данных — от 1,5 до 2,3 Мбит/с, причем по одной паре телефонных проводов. В симметричном режиме поддерживаются скорости до 26 Мбит/с в обе стороны. Технология VDSL стала недорогой альтернативой оптоволоконному кабелю. Однако максимальное расстояние передачи данных для этой технологии составляет всего 300-1300 метров. VDSL можно использовать не только для интернет-доступа, но и для передачи сигналов телевидения высокой четкости (HDTV), видео по запросу и так далее.

Поскольку максимальная скорость приема и передачи данных указана с оговоркой "до", сразу же возникает ряд вполне резонных вопросов. Каковы минимальные значения скорости для DSL-связи? Какую скорость получают пользователи в большинстве случаев? И какие факторы влияют на эту скорость? Ответы на вопросы начнем с конца — с факторов, влияющих на качество связи.

На качество DSL-связи оказывают решающее влияние три фактора: толщина медного провода в абонентской линии, протяженность линии и количество кабельных отводов. Толщина медного провода в линии, как правило, составляет 0,5 мм, реже встречаются более тонкие провода, еще реже — более толстые (например, в кабелях новой прокладки, которые специально проектировались в расчете на DSL). Более толстый провод обеспечивает меньшее затухание сигнала и способен обеспечить более высокую скорость связи. Протяженность абонентской линии также влияет на затухание сигнала: чем больше длина линии, тем больше затухание и, соответственно, меньше скорость. По этой причине в телефонных сетях с большой протяженностью линий невозможно организовать некоторые виды DSL-связи: например, самая скоростная разновидность xDSL — **VDSL** — рассчитана на использование в сетях с протяженностью линии не более 1 км. Кабельные отводы, к которым относятся скрутки проводов на линии и подключения параллельных телефонов перед DSL-модемом, также негативно влияют на качество связи, поэтому при установке DSL после процедуры тестирования из всех абонентских линий, подведенных к телефонному кроссу дома (месту коммутации линий), выбирают наиболее качественную линию с минимальным количеством кабельных отводов.

Средние значения скоростей для ADSL составляют 5 Мбит/с на прием и 1 Мбит/с — на передачу при протяженности линии около 3 км и диаметре медного провода 0,5 мм. На коротких абонентских линиях (менее 1 км) ADSL разгоняется на полную катушку: 8 Мбит/с на прием и 1,5 Мбит/с на передачу. А на очень длинных (5,5-6 км) или сильно изношенных линиях скорость может упасть до значений 1,5 Мбит/с на прием и 640 Кбит/с на передачу.

Физически подключение к DSL-сети осуществляется следующим образом. В помещении клиента устанавливается DSL-модем (в некоторых случаях перед модемом подключается частотный разделитель), компьютер подключается к DSL-модему либо через сетевую карту **Ethernet 10 Base-T**, либо через **USB**. Для подключения телефона DSL-модемы оснащают разъемами **RJ-11** (телефонная евророзетка). В тех случаях, когда перед DSL-модемом включается частотный разделитель, телефон подключают непосредственно к разделителю. Если планируется установка одного или нескольких "параллельных" телефонов, то распараллеливание линии осуществляется после разделителя или модема. Таким образом отсекаются все лишние кабельные отводы.

DSL-модем работает параллельно с телефонным аппаратом, передавая информацию сразу в цифровой форме "над" частотной по-

лосой, которую использует телефон. На другом конце абонентской линии, которая находится на телефонной станции, параллельно кабелю подключается мультиплексор доступа в DSL-сеть — **DSLAM (DSL Access Multiplexor)**. Поскольку DSLAM подключается к линии параллельно, его использование никак не затрагивает уже существующее подключение абонентской линии к коммутационной аппаратуре телефонной станции, что и обеспечивает нормальную работу обычной телефонной связи параллельно с использованием DSL.

Против лома нет приема

А теперь перейдем к самому интересному — к преимуществам DSL-технологий перед альтернативными способами подключения к интернету. Все многообразие вариантов скоростного подключения укладывается в сравнительно скромный список: коммутируемые цифровые каналы ISDN, подключение через районную локальную сеть, кабельный интернет (на базе сетей кабельного ТВ), спутниковый интернет и радиоинтернет. Подключение при помощи аналогового модема, по причине его ненадежности и маленькой скорости, мы рассматривать не будем.

Начнем с ISDN. Этот вариант подключения является довольно старым, но многие провайдеры до сих пор предлагают эту услугу. Плюс стандарта являются две линии, которые ставят при подключении. Главным недостатком ISDN является дороговизна, связанная с необходимостью дорабатывать коммутационное оборудование АТС. Этот способ доступа в Сеть, скорее всего, прекратит свое существование в ближайшие годы.

Вариант номер два — подключение через районную локалку. Это сейчас один из самых популярных и недорогих вариантов подключения, особенно в больших городах с густонаселенными "спальными" районами, которые охватываются в первую очередь **Ethernet**-сетями. Плюсы — недорогое подключение и дешевый трафик. Важный недостаток — уязвимость **Ethernet**-хабов и коммутаторов.

В более выгодном положении находятся сети на базе оптоволокна, но таких сетей пока очень мало, и подключение к ним стоит дорого.

В целом вариант подключения через локальную сеть может оказаться более предпочтительным, но только в том случае, если для пользователя не критичны простои сети, а скорость и объем ежемесячного трафика — не столь принципиальный вопрос. Если же

требуется быстрое и надежное соединение, то xDSL снова оказывается в выигрыше.

Более высокую скорость доступа, в сравнении с локалкой, и большую надежность может обеспечить доступ к интернет на базе сети кабельного ТВ, однако и этим сетям присущ тот же недостаток, что и **Ethernet**-сетям, — далеко не везде они есть. Еще один спорный момент — скорость доступа через кабельную сеть. Теоретически кабельный модем обеспечивает скорость соединения в несколько десятков мегабит в секунду, тогда как ADSL дает максимум 5-8 Мбит/с на прием. Но тут есть один важный нюанс: пропускная сеть кабельного ТВ разделяется между всеми ее пользователями и в итоге скорость падает.

Оставшиеся два способа подключения — радиоинтернет и спутниковый интернет — как говорится, вообще из другой оперы. Радиоинтернет относится к очень дорогим видам доступа: стоимость оборудования для клиентской части составляет порядка \$500, также очень дорого стоит и трафик. Поэтому этот вид доступа оправдывает себя только в том случае, если другие варианты подключения невозможны (например, нетелефонизированная сельская местность). У спутникового интернета есть три существенных недостатка: высокая стоимость подключения (несколько сотен долларов), большая задержка между передачей запроса и началом приема данных и, главное, необходимость в дополнительном канале связи для исходящего трафика (обычно это или безлимитный dial-up, или подключение через **Ethernet**-сеть).

Одним словом, DSL-связь является самым удобным, быстрым и доступным вариантом подключения не только сейчас, но и в обозримой перспективе. Также не следует забывать, что потенциал обычных медных проводов

до сих пор не исчерпан, поэтому в ближайшие годы появятся

DSL-технологии, которые на тех же абонентских линиях будут обеспечивать в несколько раз большую скорость связи.

Решающим аргументом в пользу DSL становится тот факт, что за внедрение этой технологии активно взялись не только частные компании, но и телефонные монополисты стран СНГ — "Ростелеком" в России и "Укртелеком" в Украине. Причем, как правило, пользователю предлагается подключение без учета трафика с месячной оплатой от \$30 до \$70 в месяц (в зависимости от провайдера и предлагаемой скорости соединения). Комментарии, как говорится, излишни. Безлимитный, да еще и скоростной интернет за такие деньги — это просто фантастика.

Удачного вам серфинга в интернете! ■



VDSL-модем Prestige 841C от компании Zyxel.



МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K



**Интернет-карта
в ПОДАРОК***

* Только для модемов
с наклейкой РОЛ



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI Plus

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии

Новые похождения
Хрюнделя и Лохматого
на
omni.zyxel.ru

Boston PC
www.bostonpc.ru

Где купить:

Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Тайсу тел. (095) 784-66-19, www.taisu.ru
Ультра Компьютерс (095) 775-7566, www.ultracomputers.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fccenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uaft-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

В МАССЫ LGA 775

Обзор системных плат на чипсете i915

Николай Арсеньев

Перед Новым годом производители железа будто сошли с ума. Самые разнообразные новинки появляются практически каждый день. А тут еще активно набирает обороты новая платформа Intel — **Socket 775**, семейство чипсетов **i915** и **i925**, **DDR2**-память и шина **PCI Express**. Новых системных плат уже очень много в продаже, и разобраться во всем этом многообразии поможет «Железный цех»!

Сегодня мы проведем обзор вести материнки на базе набора логики семейства i915. И если вы решили встретить Новый год с новой платформой Intel — читайте наш обзор.

10 причин перехода на новую платформу

Подробно о i915 и i925X мы говорили в августовской «Игромании», так что на этот раз мы вкратце пробежимся по пройденному материалу.

Собственно, в чем причина появления нового процессорного разъема LGA 775. Увеличение количества ножек (478 против 775 — сейчас) было обусловлено тем, что это обеспечивает большую стабильность работы процессора. Но, как вы помните, только увеличением ножек дело не обошлось — они переехали с основания процессора на сокет материнской платы. Сделано это было в целях упрощения установки «камня». К слову сказать, новая крепежная система LGA 775 действительно очень надежна, да и технология установки кулера изменилась в лучшую сторону.

Изначально только для LGA 775 появится бюджетный процессор **Celeron** с приставкой **J**. Его отличительной чертой от предшественников станут технологии **Thermal Monitoring 2** и **xD-bit** — предотвращение выполнения вредоносного кода. Новые Celeron'ы дости-

гнут частоты **3,20 ГГц**.

В чипсетах серии i915G появилось новое интегрированное графическое ядро **Graphics Media Accelerator 900**, производительность которого на голову выше, чем у предыдущей модификации — **Extreme Graphics II**. Хотя, конечно, мощностей **GMA900** в любом случае не хватит на великолепный **Doom 3**. Но для тех, кто играет редко и не требователен к **FPS**, этот вариант будет подходящим.

Знаковым изменением в серии i9xx стало появление шины **PCI Express x1** и **x16**: первая предназначена для различных карт расширения а-ля звуковые карты и модемы, вторая — для видеокарт нового поколения.

Следующей фишкой новых материнки стала поддержка памяти **DDR2 SDRAM**. Сейчас она довольно дорогая, да и реальная производительность **DDR2-533** лишь немногим больше, чем у классической **DDR400**. Остается только ждать появления **DDR2 SDRAM** с частотами **600 МГц** и выше. К счастью, многие материнские платы поддерживают **DDR**-память, а некоторые совмещают оба стандарта! Все это касается только чипсетов серии i915, для i925 используется исключительно **DDR2**.

Уникальной особенностью новых материнки стало появление нового интегрированного аудиокодека **High Definition Audio**, качество которого на голову выше, чем у **AC'97**. Теперь вы получите **8-канальный звук** и **Dolby Digital**, а также автоматическую конфигурацию звуковых портов. Но тут стоит оговориться: возможности кодека в конкретной материнской плате могут быть различными — все зависит от того, какой чип производитель установил в плату.

Другой отличительной чертой новой платформы стало кардинальное усовершенствование контроллера жестких дисков: поддержка **RAID 0, 1, Matrix RAID** и **RAID Migration Capability** для **Serial ATA**. Послед-

няя технология позволяет в любой момент создать **RAID-массив** без переустановки операционной системы. Другой изюминкой новых чипов стала **Matrix RAID**, позволяющая совместить скорость **RAID 0** с надежностью **RAID 1** при использовании всего двух **HDD**. Для максимальной производительности вы можете установить операционную систему, игры и другие приложения в раздел **RAID 0**, а в **RAID 1** записать критически важную информацию — документы, фотографии и т.д. Также чипы серии i9xx могут похвастаться поддержкой технологии **NCQ** для **SATA-жестких дисков**. Она позволяет увеличить скорость работы дисков. Одним из подобных винчестеров, который вы уже можете найти в продаже, стал **Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS** на **160 Гбайт**.

Заключительной особенностью новых чипсетов стала поддержка беспроводной сети. Некоторые материнские платы оснащены встроенными клиентами **Wi-Fi**.

ASUS P5GD1

Знакомить вас с этой компанией, думаю, не стоит, вы и так все о ней знаете — произ-



ASUS P5GD1 — хорошее сочетание цены и производительности.

Модель платы	PC Mark04				AquaMark3
	CPU	Memory	HDD	Overall	Scores
ASUS P5GD1	5497	5261	4107	5515	62298
ABIT AG8 3rd-Eye	5478	5321	4104	5442	60403
Chaintech V915P	5451	5301	4103	5387	60216
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR2)	5450	5305	4107	5268	60011
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR)	5481	5294	4057	5307	60158
ECS PF4 Extreme	5488	5321	4116	5354	60206
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR2)	5225	5311	4115	4718	61122
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR)	5369	5291	4102	4619	61182

HALO 1.05 (SHADERS 2.0)			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5GD1	114,43	102,58	80,00
ABIT AG8 3rd-Eye	101,23	89,44	69,21
Chaintech V915P	101,39	88,32	69,25
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR2)	112,05	97,61	74,34
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR)	112,72	97,91	74,37
ECS PF4 Extreme	101,65	87,17	68,46
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR2)	114,04	99,77	75,97
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR)	114,59	99,87	76,06

водитель довольно дорогих и действительно качественных материнских плат и видеокарт, barebone-компьютеров, оптических приводов, КПК, ноутбуков и т.д. и т.п. И это еще не полный список...

От компании **ASUS** к нам на тестирование попала материнская плата **P5GD1** на базе i915P с четырьмя **DDR SDRAM**-разъемами (до 4 Гбайт). На самой плате также комфортно разместились четыре **SATA**-разъема и три **IDE**-канала, про старый добрый **FDD** не забыли. Вообще, плата порадовала нас, инженеры из **ASUS** ничего из нее не вырезали — остались все функции **SATA RAID**, **HDA** — да еще добавили **IDE RAID (0,1, 0+1, JBOD)**, поддержку до 8 портов **USB 2.0** и **LAN**.

Не обошлось в плате P5GD1 и без фирменных технологий:

AI NOS — автоматически разгоняет систему при запуске ресурсоемких приложений (игры и т.д.);

AI NET2 — диагностика сетевых подключений;

CrashFree BIOS 2 — система восстановления BIOS;

C.P.R (CPU Parameter Recall) — восстановление настроек системы после неудачного разгона;

Q-Fan — автоматически регулирует скорость вентилятора на процессоре;

MyLogo — позволяет самостоятельно менять загрузочную картинку;

EZ Flash — с помощью этой утилиты вы сможете обновлять BIOS своей платы без необходимости загружать какую-либо ОС.

Расставлены все разъемы неплохо, проблем с установкой не должно быть. Только одно не понравилось — все подписи на **PCB**-карте очень мелкие. Да и могли бы добавить в комплект поставки дискету с **RAID**-драйверами.

ASUS P5GD1 выглядит весьма достойно на фоне конкурентов, да и цена не сильно кусается. А о производительности мы поговорим чуть позже.

ABIT AG8 3-rd Eye

Следующей платой нашего обзора стала **AG8 3-rd Eye** от не менее известной тайваньской компании **ABIT**. Она находится в той же ценовой категории, что и **ASUS P5GD1**, но при этом обладает своими уникальными чертами и, увы, недостатками. **AG8** оснащена тремя слотами **PCI-E 1x**,



AG8 3-rd Eye — добротная и недорогая плата от **ABIT**.

одним **PCI-E 16x** и двумя классическими **PCI**-разъемами. **RAID** для **SATA** остался на месте, а вот 8-канальный звук покинул нас. Его место занял стандартный кодек **5.1**, утешает только наличие входа и выхода **S/PDIF**. Еще стоит отметить наличие на плате **ЖК**-дисплея, который отображает **POST**-коды. В случае какой-то поломки вы сможете узнать, что произошло по тому коду, который будет выведен на дисплей. Другими плюсами карты стали: поддержка до

трех **FireWire**-портов, технология

м **Guru** и "третий глаз". м **Guru** включает в себя небольшой комплекс интересных возможностей — мониторинг системы (**EQ**), разгон системы через **Windows (OC Guru)**, возможность обновления BIOS через **Windows (FlashMenu)** и "черный ящик", который записывает различную информацию при сбое системы (**BlackBox**). 3-rd



У платы **AG8 3-rd Eye** от **ABIT** есть "третий" глаз!

SVEN[®]

www.sven.ru

Полное погружение в мир звука



AP/CD-800, 830, 860, 870
Оптимальное соотношение цена/качество

- Стильный дизайн
- Комфортные амбюшеры
- Регулятор громкости
- Гибкий микрофон
- Регулируемое оголовье
- Широкий спектр применения

AP/CD-880, 890, 900, 920
Повышенная чувствительность, широкий частотный диапазон



<http://www.sven.ru>

Товар сертифицирован

Eye — это USB-девайс, на котором постоянно отображаются критически важные данные о системе — частота процессора, напряжение и температура различных компонентов, скорость вращения вентиляторов, время и т.д. Эти часы вы можете и не подключать — все зависит уже от вашего желания. Для особо экономных скажу, что есть в продаже и версия без этих часов. На этом вы можете скостить баксов пять.

Жаль, что на плате всего один IDE-канал. SATA, конечно, шагает по всей планете смело, но многие до сих пор используют стандартные жесткие диски. Еще не порадовала разводка платы. FDD-разъем и аудиоразъемы расположены очень далеко.

ABIT AG8 3-rd Eye — интересная плата с рядом интересных находок, не лишенная недостатков.

Chaintech V915P



Вы ищете недорогую, но достаточно быструю плату? Тогда ваш выбор — Chaintech V915P.

От Chaintech мы получили недорогую плату **V915P**. Буква "V", судя по всему, как раз и обозначает **Value Edition** (бюджетное решение). Однако это не означает, что ей нечем похвастаться перед конкурентами! Несмотря на скромную цену, вы получите те же четыре **DDR**-слота с возможностью установки памяти до 4 Гбайт, **4x SATA**-разъема (без функции **RAID**), 3 шины **PCI**, 2x **PCI-E x1** и одну **PCI-E x16**, а также **LAN 10/100/1000** Мбит и **8-канальный** кодек! При этом разъемы раскинуты довольно неплохо, а подписи достаточно крупные, чтобы их можно было нормально рассмотреть.

Недостатков, как ни странно, оказалось немного. Перечислим их: всего один IDE-канал, отсутствие **RAID**-функции и радиатора на южном мосте.

В целом получился удачный продукт, особенно учитывая цену Chaintech V915P.

DFI Lan Party UT 915P-T12



DFI Lan Party UT 915P-T12 может похвастаться поддержкой **DDR SDRAM** и **DDR2 SDRAM**.

Следующей системной платой обзора стала **Lan Party UT 915P-T12** от **DFI**. Она особенно понравится моддерам. Все разъемы и шлейфы крученые и окрашены в кислотный желтый и рыжий цвета. В общем, если вы любитель ярких цветов, то лучшую плату вам и не найти.

Цвета цветами, а главное в материнской плате — ее возможности, стабильность и ка-

чество. Lan Party UT 915P-T12 интересна тем, что на ней есть слоты как для классической **DDR**-памяти, так и для **DDR2 SDRAM** — по два на каждый стандарт. Для дискового массива предусмотрены четыре **SATA**-разъема, один **IDE**-канал и **FDD**. Интересной находкой инженеров DFI стал адаптер **SATA-to-PATA**. Если по каким-то причинам вам не хватит четырех **SATA**-разъемов, вы сможете получить и пятый. Другой особенностью платы стали две кнопки **EZ Touch** с функцией включения/выключения питания и сброса. **EZ Touch** может пригодиться в случае, когда вы самостоятельно собираете систему. Порой бывает, что все казалось бы подключили верно, но система не стартует, и вот приходится опять все разбирать и смотреть, в чем проблема. Теперь можно даже не подключать функции передней панели и проверить, работает ли система. Пожалуй, самой необычной особенностью 915P-T12 стала 8-канальная звуковая карта **Karajan**, которую нужно устанавливать отдельно в специальный разъем. По заявлениям разработчиков, подобное решение позволяет минимизировать электрические наводки и помехи. Порадовало и то, что на задней панели находятся целых шесть портов **USB 2.0**, **FireWire**-разъем и два **LAN**-порта!

DOOM 3 1.1

Детализация	Low	Ultra			Ultra + 4x FA		
Разрешение	640x480	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5GD1	83,1	81,5	79,3	70,6	76,1	64,7	48,9
ABIT AG8 3rd-Eye	81,9	80,8	75,5	66,5	71,7	59,5	44,3
Chaintech V915P	83,4	81,8	76,0	66,7	72,0	59,4	44,3
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR2)	83,0	80,7	75,6	66,4	71,6	59,5	44,3
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR)	83,0	81,2	75,2	66,6	71,9	59,5	44,3
ECS PF4 Extreme	82,5	80,4	75,3	62,8	71,8	59,4	44,2
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR2)	86,6	84,7	80,1	68,9	75,6	62,1	46,0
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR)	86,7	85,2	80,2	69,0	75,7	61,9	46,0

FAR CRY 1.1 + 6X FA, 16X AF (ДЕМКА RESEARCH)

Детализация	Max			Ultra		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5GD1	77,82	58,35	41,81	72,02	53,30	38,22
ABIT AG8 3rd-Eye	69,18	52,80	38,34	64,14	48,01	34,85
Chaintech V915P	70,05	52,79	38,35	63,92	49,02	34,85
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR2)	69,39	52,74	38,28	63,89	48,05	34,83
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR)	69,24	52,76	38,41	64,32	48,19	34,81
ECS PF4 Extreme	69,31	52,79	38,41	63,88	48,22	34,89
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR2)	73,95	55,36	39,48	68,62	50,53	36,08
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR)	73,96	55,40	39,54	68,59	50,53	36,13

FAR CRY 1.1 (ДЕМКА RESEARCH)

Детализация	Low	Max			Ultra		
Разрешение	640x480	800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
ASUS P5GD1	166,76	108,96	104,16	78,79	105,00	93,31	67,23
ABIT AG8 3rd-Eye	167,76	110,51	94,31	70,30	102,16	81,08	59,61
Chaintech V915P	169,54	109,88	94,29	70,10	101,99	81,06	59,84
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR2)	169,27	110,46	93,89	70,06	100,81	80,28	59,29
DFI Lan Party UT 915P-T12 (DDR)	168,32	109,96	94,33	70,03	102,32	81,05	59,36
ECS PF4 Extreme	164,49	108,27	94,07	70,13	101,16	81,09	59,70
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR2)	180,95	118,42	103,64	74,96	112,02	89,20	63,41
Gigabyte GA-8GPNXP Duo (DDR)	182,76	118,78	103,67	74,91	112,66	89,23	63,80

Не зря же в названии карты фигурирует слова Lan Party.

И все эти бонусы вы получаете за \$160. Единственное, чего не хватает этой системной плате, так это RAID-контроллера. В остальном — это прекрасная плата для любителей моддинга.

ECS PF4 Extreme

До последнего времени компания ECS была известна как производитель недорогих, бюджетных системных плат. Но времена меняются, теперь на рынке представлены качественные решения от ECS с богатым набором функций и по вполне доступной цене. PF4 Extreme — плата с под-



Яркий дизайн PF4 Extreme не оставит безразличным ни одного любителя моддинга.

держкой DDR2-памяти (до 4 Гбайт), основанная на чипсете i915P. Ее дизайн оказался не менее ярким, чем у DFI Lan Party UT 915P-T12.

На ней грамотно размещено большое количество различных портов — шесть SATA-разъемов, два IDE-канала и четыре DDR2-слота. На южный мост установлен только радиатор, в то время как на северный мост — еще и вентилятор. Для большей эффективности охлаждения над I/O-панелью установлен дополнительный вентилятор для отвода тепла. PF4 Extreme поддерживает RAID 0, 1, 0+1 и звук 7.1. На заднюю панель выведены все основные порты, включая четыре USB, COM, S/PDIF In/Out и два LAN-порта. Один на 10/100 Мбит, второй — 1 Гбит. Из других интересных особенностей отметим наличие WLAN-адаптера, который подключается через USB-разъем, и панель с FireWire- и USB-портами. Особенность этой панели в том, что ее можно вывести не только на заднюю панель, но и на трехдюймовый разъем. Любопытной находкой стал набор Top-Hat Flash. С помощью него можно восстановить BIOS в случае какого-либо сбоя.

В целом, недостатков у PF4 Extreme практически нет. Жаль только, что нет возможности использовать недорогую, но достаточно быструю DDR SDRAM-память и нет поддержки RAID Migration Capability и Matrix RAID, т.к. стоит более простой RAID-контроллер от SiS.

Gigabyte GA-8GPNXP Duo



Gigabyte GA-8GPNXP Duo — настоящая Hi-End плата.

Следующим гвоздем программы стала шикарная плата GA-8GPNXP Duo от Gigabyte. И это не пустые слова, качество изготовления и богатая комплектация просто поражают. Единственное, что может огорчить, так это высокая цена. Но обо всем по порядку.

Как обычно, с названиями у Gigabyte очень тяжело. Наименование платы — GA-8GPNXP Duo — с первого раза точно не запомнить. Но не в этом суть, универсальность материнки поражает. В ней есть четыре разъема для DDR-памяти (до 4 Гбайт) и два DDR2 SDRAM (до 2 Гбайт). При этом есть поддержка DDR2 с частотой 600 МГц. Из четырех SATA-разъемов можно организовать RAID-массив уровня 0 и 1. Кроме этого есть поддержка "горячего подключения" (Hot Plug) жестких дисков! На этом приключения с дисковой подсистемой не заканчиваются. Благодаря чипу GigaRAID IT8212 и трем IDE-каналам, можно организовать RAID 0, 1 и 0 + 1. Не забыта и функция JBOD.

The Complete DVD Solution

DVD+R DVD+RW DVD-R DVD-RW DVD+RAM



ПЕРВЫЕ В СКОРОСТНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

Мировые исследования и развитие в сочетании с инженерным опытом предоставляют нам возможность усовершенствовать DVD-технологии.

Тесные контакты с производителями комплектующих выводят нас на первые позиции мирового рынка современных технологий и скоростных записывающих DVD-приводов, которые совместимы с широким спектром прочего оборудования. Наша репутация как лидеров только выигрывает от поставки высококачественных носителей информации во все DVD-форматы

VERBATIM - shaping the future of DVD



SERL

Advanced AZO

Verbatim

www.verbatim-europe.com

www.verbatim.ru

Изначально южный и северный мосты охлаждаются только радиатором, но если вы большой любитель разгона, лучше воспользоваться вентилятором для северного моста, который лежит в коробке вместе с платой. Другой фишкой платы стал модуль **U-Plus DPS**, который устанавливается в специальный разъем. Суть этого модуля проста — стабилизировать питание процессора. Это очень пригодится при использовании будущих, еще более быстрых и мощных процессоров. Для любителей прогресса и всего беспроводного специально вложена **WLAN**-карта с антенной для **PCI**-слота.

Gigabyte GA-8GPNXP Duo — великолепная плата. Не убавить, не прибавить. Только цена кусается. Но если вы ее купите, точно не пожалеете.

Тестирование

Пришла пора тестирования. Для выявления лидеров мы использовали самые различные приложения и игры — **FutureMark PCMark 04**, **AquaMark3**, **Halo** с патчем **1.05**, **Far Cry 1.1** и **Doom 3 1.1**. Все игры, кроме Halo, мы тестировали в двух режимах — стандартном и тяжелом. В последнем мы включали анизотропную фильтрацию и полноэкранное сглаживание. С Doom ситуация следующая — изначально в игре уже включена анизотропная фильтрация, и в тяжелом режиме нам оставалось включить только сглаживание.

Если вы посмотрите на результаты тестирования, то вам довольно быстро станет понятно, кто победитель. Их двое — **ASUS P5GD1** и **Gigabyte GA-8GPNXP Duo**. Результаты этих двух карт явно на голову выше, чем у конкурентов. Особенно это видно в играх **Far Cry** и **Doom 3**. Каким образом это им

удалось, спросите вы. У нас есть ответ. Дело в том, что компании более хитро подошли к разгону — система определяет, насколько сильно компьютер загружен, и в зависимости от этого немного разгоняет железо. Происходит это в динамическом режиме, при этом стабильность работы от этого в абсолютном большинстве случаев не страдает. Как к этому относиться, дело ваше: с одной стороны, это не очень честно, с другой — почему бы не получить большую производительность за те же деньги. С Gigabyte получилась довольно курьезная ситуация в **PC Mark04**. По какой-то неведомой причине итоговый результат был самым низким в группе, хотя в подтестах **GA-8GPNXP Duo** показала хорошие результаты.

Производительность остальных карт была примерно равной, разве что **DFI** неплохо оторвалась от преследователей в **Halo**.

Итоги

Самое время подвести итоги наших исследований. Если вам денег не жалко, и вы хотите получить все самое навороченное, лучшим выбором для вас однозначно станет системная плата **GA-8GPNXP Duo** от Gigabyte. В ней

есть все, что только можно желать, да и производительность впечатляет.

Но далеко не каждый готов пожертвовать на системную плату почти 240 баксов. Для более экономных пользователей рекомендуем обратить внимание на **ASUS P5GD1** — она показывает очень достойные результаты в играх.

Ждите следующий номер, где мы продолжим обзор новой платформы Intel.

Благодарим следующие компании:

Компанию "Инфорсер" (www.inforser.ru) — Intel Pentium 4 560, 2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200, Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS;

Российское представительство NVIDIA (www.nvidia.ru) — NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-Express);

Российское представительство ASUS (www.asus.ru) — ASUS P5GD1;

Российское представительство Gigabyte (www.gigabyte.ru) — Gigabyte GA-8GPNXP Duo;

Компанию Boston PC (www.bostonpc.ru) — ECS PF4 Extreme;

Холдинг ASBIS (www.asbis.ru) — ABIT AG8 3-rd Eye, Chaintech V915P;

"Олди" (www.aldi.ru) — DFI Lan Party UT 915P-T12;

Российское представительство Kingstone (www.kingston.com) — 2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200.

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессоры	Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1 Мбайт L2)
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200
	2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200
PCI Express-видеокарта	NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	SONY CRX300E (IDE)
Программное обеспечение	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.0.1.1002
Драйвера для NVIDIA	ForceWare 61.77

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Плата	ASUS P5GD1	Abit AG8 3-rd Eye	Chaintech V915P	DFI Lan Party UT 915P-T12	ECS PF4 Extreme	Gigabyte GA-8GPNXP Duo
Процессор	Intel Pentium 4, Celeron	Intel Pentium 4, Celeron	Intel Pentium 4, Celeron	Intel Pentium 4, Celeron	Intel Pentium 4, Celeron	Intel Pentium 4, Celeron
Чипсет	i915P + ICH6R	i915P + ICH6R	i915P + ICH6	i915P + ICH6	i915P + ICH6	i915P + ICH6R
Сис. шина	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц	800/533 МГц
Память	4 DDR400/333	4 DDR400/333	4 DDR400/333	2 DDR400/333, 2 DDR2 533/400	4 DDR2 533/400	4 DDR400/333, 2 DDR2 600/533/400
Слоты расширения	PCI-E x16, 3 PCI-E x1, 3 PCI	PCI-E x16, 3 PCI-E x1, 2 PCI	PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 3 PCI	PCI-E x16, 3 PCI-E x1, 3 PCI	PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 3 PCI	PCI-E x16, 3 PCI-E x1, 2 PCI
Дисковый массив	IDE-канал ATA 100, 2 IDE-канала ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA-разъема (RAID 0, 1, JBOD), FDD	IDE-канал ATA 100, 4 SATA-разъема (RAID 0, 1), FDD	IDE-канал ATA 100, 4 SATA-разъема, FDD	IDE-канал ATA 100, 4 SATA-разъема, FDD	2 IDE-канал ATA 100, 4 SATA, 2 IDE-канала ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA-разъема (RAID 0, 1), FDD	IDE-канал ATA 100, 2 IDE-канала ATA 133 (RAID 0, 1, 0+1, JBOD), 4 SATA-разъема (RAID 0, 1, JBOD), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC861	Realtek ALC658	Realtek ALC880	C-Media CMI9880	C-Media CMI9880	C-Media CMI9880
LAN	Marvell 88E8053 PCI-E	Realtek RTL8110S	Marvell MV8001	Marvell 88E8053 PCI-E, 88E8001 PCI	Marvell 88E8001 PCI, Realtek RTL8100C	Marvell MV8001, Broadcom 5751
Задняя панель	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF Out	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, FireWire, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, LAN, аудиоразъемы	2 PS/2, 6 USB 2.0, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2 PS/2, COM, 4 USB 2.0, 2 LAN, FireWire-mini, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB 2.0, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF In/Out
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Комплект поставки	2 IDE, FDD, 4 SATA, SATA-power, панель с портами, I/O-панель, CD, 2 инструкции	Часы Guru и кабель, IDE, FDD, 4 SATA, SATA-power, панель портами, I/O-панель, CD, Floppy Disk, 4 инструкции	IDE, FDD, 2 SATA, SATA-power, I/O-панель, 2 CD, инструкция	Karajan, SATA-to-PATA адаптер, SATA-power для адаптера, IDE, FDD, 2 SATA, SATA-power, панель с портом, I/O-панель, CD, 2 инструкции	WLAN-карта, USB-кабель, 2 IDE, FDD, 2 SATA, SATA-power, LAN-кабель, панель с портами, I/O-панель, TopHat Flash, 3 CD, 2 инструкции	U-Plus DPS, WLAN-карта, вентилятор, 2 IDE, FDD, 2 SATA, SATA-power, 2 панели с портами, I/O-панель, 2 CD, 3 инструкции
Цена (\$)	150	150	125	160	160	240

Dual VGA

поддержка

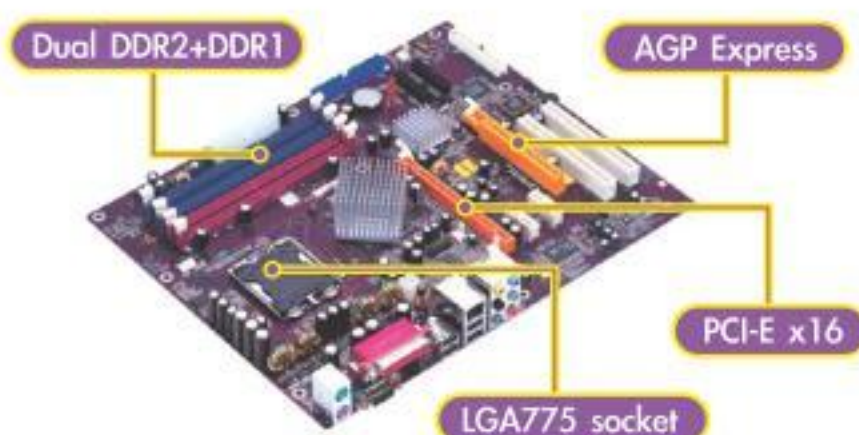
1 материнская плата, поддерживающая 2 видео выхода, с 3 режимами

Хотите, чтобы ваша материнская плата была более расширяемой и гибкой? Материнские платы, разрабатываемые ECS, имеют 2 различных VGA слота, которые полностью совместимы как с AGP 8X так и с PCI-E x16. Более того, пользователи имеют выбор из 3х вариантов: AGP 8X или PCI-E x16 или AGP 8X + PCI-E x16

Материнские платы, поддерживающие работу двух видеокарт одновременно

915G-A

FSB 800MHz



755-A3

AGP 8X + PCI-E Lite

915P-A

656-A

756-A

PCI-E x16 + AGP Express

915-A 915GV-M5

Onboard VGA + PCI-E Lite + AGP Express

Создадим новую реальность

3Logic Inc.



3Logic Inc.
Москва, 2-й Рощинский пр.,
дом 8, 7-й этаж, офис 701
тел: +7 (095) 737-6109
факс: +7 (095) 737-6108
E-mail: sales@3l.ru
URL: www.3l.ru



Boston PC
Москва, 1-й Хорошевский пр.,
д. 12, к. 1
тел: +7 (095) 946-0111
факс: +7 (095) 742-6409
E-mail: support@boston.ru
URL: www.bostonpc.ru



DEALINE e-business hub, IBS Group
Москва, ул. Зенитчиков, д. 1.
Офисно-складской комплекс DEALINE
тел: +7 (095) 969-2222
факс: +7 (095) 969-2299
E-mail: common@dealine.ru
URL: www.dealine.ru, www.ibs-company.com,
www.depo.ru, www.deacom.ru

НОВЫЙ РАУНД ВИДЕОВОЙН

Сравнение GeForce 6600 GT и Radeon X700 XT

Дмитрий Чеканов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Каждые полгода компании **ATI** и **NVIDIA** выпускают на рынок новые графические чипы, которые на **20-40%** быстрее предыдущего поколения. Прирост неплохой, но и не столь большой, чтобы бежать в компьютерный магазин и покупать новинку. Однако этим летом мы увидели другую ситуацию: в продажу поступили мощнейшие **Hi-End** карты **GeForce 6800 Ultra** и **Radeon X800 XT PE**, производительность которых более чем в два раза увеличилась по сравнению с **GeForce FX 5950 Ultra** и **Radeon 9800XT!**

Эти цифры впечатляют, но подобные решения стоят очень дорого. Не каждый готов платить **\$400-600** за видеокарту. Разобравшись с **hi-end** рынком, компании теперь принялись по новой осваивать **mainstream**-сектор (**\$150-250**). Сегодня мы рассмотрим два семейства таких карт — **GeForce 6600** и **6600 GT** от **NVIDIA** и **X700**, **X700 Pro**, **X700 XT** от **ATI**.

Серия NVIDIA GeForce 6600

GeForce 6600 стал первым продуктом **NVIDIA** с "родным" интерфейсом **PCI Express**. Только спустя некоторое время появится **AGP**-версия. Семейство **GeForce 6600** будет представлено двумя моделями — **GeForce 6600** и **GeForce 6600 GT**. Новые чипы ничем не уступают старшей серии **GeForce 6800 (NV40)** по **3D**-функциям — в них осталась поддержка **DirectX 9.0c** и **Shader Model 3.0**, фирменные технологии **IntelliSample 3.0** и **Ultra Shadow II**, **32**-битная точность вычислений с плавающей запятой, встроенный видеопроцессор. Но в **GeForce 6600** сократили количество пиксельных и вершинных конвейеров — до **8** (**6800 Ultra/GT** — **16**; **6800** — **12**) и до **3** (серия **6800** — **6**) соответственно. Ширина шины памяти была уменьшена с **256** бит до **128**.



NVIDIA GeForce 6600 GT может работать в SLI-режиме!

Базовая версия карты — **6600** — использует неторопливую **GDDR1**-память, а графический чип работает на частоте **300 МГц**. Поддержки **SLI**-режима нет.

GeForce 6600 GT под **PCIЕ** не будет требовать дополнительного питания, а вот **AGP**-версия наверняка не сможет без него обойтись. Раньше **NVIDIA** заявляла, что **SLI**-режим будет доступен только для карт **GeForce 6800 GT** и **6800 Ultra**. Теперь стало известно, что и в **GeForce 6600 GT** появится эта возможность, но только для **PCIЕ**-карт.

Серия ATI Radeon X700

Новый графический процессор **X700** базируется на архитектуре **X800** и носит кодовое название **RV410**.



Эталонная карта X700 XT от ATI комплектуется эффективным, но шумным кулером.

ATI также не стала урезать возможности чипа по функциям. В **X700** остались такие технологии, как **3Dc**, **SmoothVision HD**, **SmartShader HD**, **VideoShader HD** и **HyperZ HD**. Однако было уменьшено число пиксель-

ных конвейеров до восьми, а интерфейс шины памяти до **128** бит. Количество вершинных блоков осталось прежним — **6** штук.

Для линейки **X700** был разработан новый кулер весом более **230** граммов, чей радиатор охлаждает еще и чипы памяти. Вся эта система эффективно охлаждает карту, но и шумит довольно сильно.

X700 будет выпускаться только под **PCIЕ**-шину. На данный момент известно о трех модификациях карт — **X700**, **X700 Pro** и **X700 XT**. Они будут различаться частотами и объемом памяти.

О спецификациях **X700** и **X700 Pro** пока мы можем только рассуждать. Про эти карты мало известно. Един-

КОНФИГУРАЦИИ ТЕСТОВЫХ СТЕНДОВ	
Тестовая система AGP	
CPU	Intel Pentium 4 3,2 ГГц
FSB	800 МГц
Материнская плата	Intel D876 PBZ
Память	4x 256 Мбайт Corsair PC3200
HDD	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт SATA (8 Мбайт)
DVD	Hitachi GD-7000
LAN	Netgear FA-312
Блок питания	Antec True Control 550 Вт
Тестовая система PCI Express	
CPU	Intel Pentium 4 3,2 ГГц
FSB	800 МГц
Материнская плата	Intel D925 XCV
Память	2x 512 Мбайт Micron DDR2-533
HDD	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт SATA (8 Мбайт)
DVD	Hitachi GD-7000
LAN	Netgear FA-312
Блок питания	Antec True Control 550 Вт
Драйверы и конфигурация	
Графические карты	ATI Catalyst 4.10 Beta, NVIDIA ForceWare 65.75
OC	Windows XP Pro SP1
DirectX	DirectX 9.0c
Графические карты, использованные в тестировании	
ATI	Radeon X700 XT PCIe (475/1050)
	Radeon X700 Pro PCIe (XT с частотами 425/860)
	Radeon X700 PCIe (XT с частотами 400/700)
NVIDIA	GeForce 6600 GT PCIe (500/1000)
	GeForce 6600 PCIe (GT с частотами 300/550)
	GeForce FX 5950 Ultra AGP (475/950)

ственное, что можно сказать — X700 без проблем будет работать и вовсе без вентилятора, но только в корпусах BTX.

Версия XT является топовой в линейке X700. Она работает на частотах 475 МГц (GPU) и 525 МГц (память). Как и 6600 GT, X700 XT не требует дополнительного питания, хотя разъем для нее на карте все же предусмотрен.

CATALYST A.I. — ОПТИМИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

В бета-версии драйверов Catalyst 4.10 появился комплекс оптимизаций A.I. Они очень похожи на классическую программу определения приложений, когда драйвер распознает конкретную игру или программу. Зная приложение, он подстраивает различные параметры. Следует отметить, что подобные хитрости уже давно появились в драйверах NVIDIA.

В ходе тестирования мы узнаем, стоит ли овчинка выделки. В любом случае их всегда можно отключить.

Тестовая конфигурация

Для тестирования мы взяли материнскую плату Intel D925XCV на чипсете i925X, процессор Intel Pentium 4 540 (3,2 ГГц). В сравнении мы использовали PCI-E карты GeForce 6600 GT, Radeon X700 XT. Для системы с интерфейсом AGP мы взяли

плату на базе i875, процессор Pentium 4 3,2 ГГц и карту GeForce FX 5950.

От NVIDIA была одна карта — GeForce 6600 GT. Для того чтобы узнать производительность обычной GeForce 6600, мы просто уменьшили частоты GT-версии. С X700 и X700 Pro поступили точно так же — уменьшили частоты X700 XT.

Для карт ATI мы использовали бета-драйвера Catalyst 4.10. Чтобы узнать насколько эффективна технология A.I., мы привели результаты тестов X700 XT с использованием оптимизаций на уровне low и без них.

Результаты тестирования

Стоит сразу оговориться, что все тесты проводились в двух режимах: 1) легкий; 2) тяжелый — с включением анизотропной фильтрации (AF) и полноэкранного сглаживания (AA). Только в Doom 3 в легком режиме была включена анизотропная фильтрация (она включена по умолчанию).

Для тестов мы использовали 3DMark 03, Unreal Tournament 2004, Call of Duty, Far Cry и Doom 3.

Сначала поговорим о том, насколько эффективны оптимизации A.I. В целом все выглядит неплохо, хотя в тяжелом режиме в Unreal Tournament 2004 лучше будет отключить A.I. Зато в играх Call of Duty, Far Cry и Doom 3 она действует очень даже хорошо. Но этого все равно мало. В большинстве случаев победу одерживает именно GeForce 6600 GT.

Заключение

Что же лучше — Radeon X700 XT или GeForce 6600 GT? В некоторых играх/режимах ATI выглядит неплохо, находясь на уровне GeForce 6600 GT или даже выше. В высокотехнологичных играх, типа Far Cry и Doom 3, X700 XT существенно проигрывает даже с оптимизациями. При отключении AI проигрыш становится еще большим. Таким образом, победа остается за GeForce 6600 GT.

Обратите внимание, что в некоторых случаях новые карты показывают результаты даже выше, чем GeForce FX 5950 Ultra. А ведь эта видеокарта еще совсем недавно была флагманской моделью у NVIDIA.

В целом, новые карты для массового рынка от ATI и NVIDIA обладают великолепным соотношением цена/производительность, так что пользователи могут смело делать модернизацию. Единственное, что может вас остановить, — PCI-E-шина. Вариант видеокарт под AGP-порт появится позже.

Про GeForce 6600, Radeon X700 и Radeon X700 Pro много говорить не будем, так как мы использовали все те же X700 XT и 6600 GT, только с пониженными рабочими частотами. Такой подход (искусственное понижение частот) в большинстве случаев отражает реальную картину. Все же лучше дождаться появления реальных карт. ■

Графический чип	GeForce 6600	GeForce 6600 GT	X700	X700 Pro	X700 XT
Интерфейс	PCI Express	PCI Express			
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)	9.0b (SM 2.0)
Пиксельные конвейеры	8	8	8	8	8
Вершинные блоки	3	3	6	6	6
Техпроцесс	110 нм	110 нм			
Число транзисторов	146 млн.	146 млн.			
Частота чипа	300 МГц	500 МГц	400 МГц	425 МГц	475 МГц
Частота памяти	550 МГц (DDR)	500 МГц (DDR)	700 МГц (DDR)	864 МГц (DDR)	1050 МГц (DDR)
Объем памяти	128/256 Мбайт GDDR1	128/256 Мбайт GDDR3	128 Мбайт GDDR1	256 Мбайт GDDR3	128 Мбайт GDDR3
Ширина шины памяти	128 бит	128 бит	128 бит	128 бит	128 бит
Другое	встроенный видеопроцессор, отсутствие дополнительного питания, 32-битная точность вычислений с плавающей запятой	встроенный видеопроцессор, отсутствие дополнительного питания, 32-битная точность вычислений с плавающей запятой	24-битная точность вычислений с плавающей запятой	24-битная точность вычислений с плавающей запятой	24-битная точность вычислений с плавающей запятой
Заявленная цена	\$149/179	\$199/229	\$149	\$199	\$199

Тестирование в легких режимах

	3DMark 03	Unreal Tournament 2004			Call of Duty			Far Cry			Doom 3 8x AF		
Разрешение	1024 x768	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200
Radeon X700 XT A.I.	8219	117,6	110,7	86,1	81,0	59,8	46,1	54,9	36,2	25,4	59,0	41,1	28,4
Radeon X700 XT A.I. Off	8204	115,3	108,0	83,2	79,2	58,8	42,2	45,6	29,1	20,6	49,7	34,3	24,1
Radeon X700 Pro A.I.	7272	117,5	102,8	74,3	72,0	51,5	38,7	48,0	31,6	22,1	51,9	35,3	24,4
Radeon X700 A.I.	6346	114,6	89,7	63,9	63,1	43,4	32,0	41,8	27,5	19,2	45,1	29,8	20,6
GeForce 6600 GT	8005	115,4	112,3	102,3	123,5	99,2	76,5	57,6	37,5	26,2	75,1	58,2	43,8
GeForce 6600	4757	109,5	83,1	61,7	88,3	62,2	44,4	33,5	21,5	15,0	50,1	33,9	24,8
GeForce FX 5950 Ultra	6498	118,0	106,4	82,9	93,9	69,6	49,5	21,7	13,8	9,7	43,8	30,8	22,9

Тестирование в тяжелых режимах

	3DMark 03 4x AA/8x AF	Unreal Tournament 2004 4x AA/8x AF			Call of Duty 4x AA/8x AF			Far Cry 4x AA/8x AF			Doom 3 4x AA/8x AF		
Разрешение	1024 x768	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200	1024 x768	1280 x1024	1600 x1200
Radeon X700 XT A.I.	4364	96,5	68,7	50,9	53,8	36,1	23,8	33,4	20,4	15,4	35,8	21,2	13,8
Radeon X700 XT A.I. Off	4392	100,6	70,3	50,6	45,4	29,5	19,3	29,2	17,2	12,2	30,9	18,8	12,6
Radeon X700 Pro A.I.	3724	84,2	60,3	44,5	45,7	30,6	20,3	28,9	18,3	13,8	30,5	18,3	12,2
Radeon X700 A.I.	3154	72,2	51,5	38,0	38,2	25,4	17,1	24,7	16,2	12,2	25,6	15,8	10,6
GeForce 6600 GT	4367	102,6	70,5	42,9	81,4	30,5	20,9	34,9	22,7	15,4	41,9	27,2	18,4
GeForce 6600	2475	63,0	40,0	25,7	47,1	24,5	16,8	19,6	12,2	8,9	23,4	14,8	9,9
GeForce FX 5950 Ultra	3934	84,0	56,6	41,1	46,3	31,9	22,3	16,8	10,9	7,9	32,2	22,0	16,2

100

ДЛЯ СЕРИЙНЫХ ИГРОМАНЬЯКОВ

Обзор жестких SATA-дисков объемом 80 Гбайт

Алексей Бутрин

Любой геймер стремится к тому, чтобы выжать максимум из своего домашнего компьютера. Предположим на секунду, что апгрейд компьютера уже произведен по полной программе: куплена материнская плата, быстрый процессор, мощная видеокарта, и в систему установлено как минимум 512 Мбайт DDR-памяти. А дальше все попытки увеличить производительность компьютера упрутся в узкое место — винчестер. Ведь зачастую большая часть времени уходит не на инициализацию графического ядра игры или другие вычислительные задачи. Самая распространенная причина проста — ожидание, пока игра загрузит все необходимые данные с винчестера. Жесткий диск, который вы собираетесь купить, должен быть не только большим и надежным, но и производительным. Этим трем перечисленным требованиям как нельзя лучше отвечают современные винчестеры с интерфейсом Serial ATA.

Лучше много раз по разу, чем один раз целый час

Для начала стоит вспомнить об обычных IDE-винчестерах с интерфейсом Parallel ATA, которые до сих пор являются самым распространенным классом дисков. Почему этот интерфейс называется параллельным? Если вы хоть раз заглядывали внутрь системного блока, то представляете, как выглядит IDE-шлейф, которым винчестер подключается к материнской плате компьютера: плоская лента, состоящая из пары десятков проводов, которая одним концом соединена с жестким диском, другим — к IDE-разъему на материнской плате. Большое количество проводов вовсе не для красоты. Данные в таких винчестерах передаются одновременно по нескольким проводам,

отсюда и название интерфейса — Parallel ATA.

На заре развития персональных компьютеров не существовало быстрых способов передачи данных при помощи последовательного интерфейса. Достаточно вспомнить, насколько медленно работает самый яркий представитель последовательных интерфейсов прошлого — COM-порт (последовательный порт). А поскольку для передачи данных от винчестера в компьютер и обратно требовались намного большие скорости, то инженерам пришлось мудрить с изобретением параллельных интерфейсов передачи данных, которые в то время казались наиболее прогрессивными.

Однако уже в 90-х годах стало ясно, что более перспективными и скоростными являются как раз последовательные интерфейсы, в которых данные передаются по одному каналу. Звучит как парадокс — ведь по двум проводам можно передать больше информации, чем по одному. На деле непреодолимым препятствием при увеличении скорости передачи по параллельному интерфейсу становятся электромагнитные наводки каналов. Нельзя забывать и о синхронизации данных, которые передаются по разным каналам. Другими словами, используя специальные алгоритмы передачи данных, можно разогнать последовательный интерфейс до таких скоростей, которые параллельному и не снились. Так появились интерфейсы USB 1.1, USB 2.0, FireWire.

В то время пока совершенствовались интерфейсы передачи данных, винчестеры тоже не стояли на месте, причем росли не только объемы дисков, но и скорость обмена данными. Пропускной способности IDE-шлейфа винчестерам стало не хватать. И компании начали развивать PATA. Так появились модификации Ultra ATA/33, ATA/66, ATA/100 и ATA/133 с

База для тестирования

Системная плата: Intel D915GAG

Процессор: Intel Pentium 4 560 (LGA 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт L2)

Кулер: Стандартный для процессора + 1 в корпусе

Память: 2x512 Мбайт DDR SDRAM PC3200 Kingston

Видеокарта: NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт

Системный жесткий диск: Seagate Barracuda ST380013AS 80 Гбайт Serial ATA

Оптический привод: Pioneer DVD-120

Дисковод: FDD 3,5" NEC

Корпус: IN-WIN J-568 300W P-4

ОС: Windows XP Professional SP1

максимальной скоростью передачи данных 33, 66, 100 и 133 Мбайт/с соответственно.

Но всем было понятно, что уход PATA — вопрос времени. Из наиболее существенных недостатков стандарта стоит упомянуть отсутствие диагностики и коррекции ошибок в передаваемых данных, а также плохую эргономику (широкие и хрупкие шлейфы, огромные разъемы, невозможность подключения/отключения дисков в горячем режиме — во время работы компьютера).

Все эти причины привели к тому, что производители жестких дисков объединились для разработки нового последовательного интерфейса передачи данных. Он получил название Serial ATA (последовательный ATA). Его скорости теперь достигают 150 Мбайт/с.

Помимо этого пользователи получили все то, чего не доставало обычным ATA-винчестерам: улучшенную эргономику, замену винчестеров в горячем режиме (не все материнские платы и жесткие диски поддерживают эту



ИГРОМАНЬЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕМАНЦИИ



ИГРОМАНЬЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



ИГРОМАНЬЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Производитель и модель HDD	Интерфейс	Емкость	Скорость вращения шпинделя	Объем кэш-памяти	Среднее время поиска	Уровень шума при поиске	Гарантия	Цена (\$)
Western Digital Raptor WD740GD	Serial ATA	74 Гбайт	10000 об/мин	8 Мбайт	4,5 мс	36 дБА	5 лет	184,30
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722580VLSA80	Serial ATA	80 Гбайт	7200 об/мин	8 Мбайт	8,2 мс	34 дБА	1 год	71,00
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y080M0	Serial ATA	80 Гбайт	7200 об/мин	8 Мбайт	9,3 мс	35 дБА	1 год	64,10
Samsung SpinPoint P80 SP0812C	Serial ATA	80 Гбайт	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	28 дБА	3 года	70,00
Seagate Barracuda 7200.7 ST380012AS	Serial ATA	80 Гбайт	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5 мс	31 дБА	5 лет	69,60
Western Digital Caviar WD800JD	Serial ATA	80 Гбайт	7200 об/мин	8 Мбайт	8,9 мс	35 дБА	3 года	68,80

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Производитель и модель HDD	PC Mark 04 HDD	AIDA32															
		Quick Linear Read (Мбайт/с)			Random Read (Мбайт/с)			Buffered Read (Мбайт/с)	Average Access (мс)			Linear Write (Мбайт/с)			Random Write (Мбайт/с)		
		Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave	Min	Max	Ave
Western Digital Raptor WD740GD	6087	37,1	64,6	55,8	32,2	64,5	55,4	111,1	7,5	9,4	8,0	42,1	63,8	55,8	33,9	74,2	57,1
Hitachi Deskstar 7K250 HDS722580VLSA80	4999	24,9	58,8	46,7	24,0	58,1	45,7	115,6	12,1	15,0	13,0	27,6	57,6	46,6	27,9	60,5	46,2
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y080M0	4377	24,5	56,6	46,2	29,8	56,4	45,6	102,8	15,2	21,7	17,4	29,8	56,9	46,6	30,7	64,1	45,1
Samsung SpinPoint P80 SP0812C	5032	32,0	59,4	47,7	27,1	61,1	49,5	114,3	12,4	15,6	13,5	33,0	61,6	50,6	31,8	63,6	50,3
Seagate Barracuda 7200.7 ST380012AS	4620	29,1	55,2	44,9	28,6	55,8	44,3	83,3	12,2	14,4	13,1	28,0	56,2	45,0	28,4	56,4	44,4
Western Digital Caviar WD800JD	4607	31,4	53,4	47,0	26,4	54,1	46,5	102,5	13,0	18,0	15,2	30,6	53,7	46,9	21,3	54,5	46,1

функцию), продвинутую диагностику и коррекцию ошибок и т.д.

Введение нового стандарта не совершило революцию в компьютерном мире. Происходит плавный процесс смены одного стандарта другим.

Битва титанов

Для тестирования мы отобрали винчестеры пяти производителей — **Hitachi, Maxtor, Samsung, Seagate** и **Western Digital**. "Соревнования" проводились в "весовой" категории — **80 Гбайт**. Все жесткие диски, участвовавшие в тесте, поддерживают спецификацию SATA-1, а скорость шпинделя составляет 7200 об/мин. Немного выбился из общего списка "специальный" гость — **Raptor WD740GD** от Western Digital. У него скорость вращения шпинделя составляет **10000 об/мин**, а объем — **74 Гбайт**.

Тестирование проводилось при помощи утилит **PCMark 04** (тест HDD) и **AIDA32**. В последней программе мы провели замеры на линейное и случайное чтение, чтение из буфера, среднее время доступа, линейную и случайную запись.

УЧАСТНИКИ ЗАБЕГА

Фирму Hitachi в тесте представляет семейство SATA-винчестеров **Deskstar 7K250**. Японцы являются официальным "преемником" знаменитой **IBM**, которая добровольно отказалась от своего винчестерного бизнеса (разумеется, за хорошее вознаграждение).

От Maxtor в тесте принял участие диск **DiamondMax Plus 9**. Приставка Plus традиционно указывает на использование в механике диска гидроподшипников, которые в сравнении с обычными обеспечивают меньший уровень шума и больший срок работы. Разъемы

питания у винчестеров этой серии комбинированные — **Legacy + SATA**.

От Samsung мы взяли **SpinPoint P80 SATA**. Особенностью винта стали фирменная технология коррекции ошибок **Multi-Burst On-The-Fly Error Correction**, а также системы шумоподавления **NoiseGuard** и **SilentSeek**. HDD серии SpinPoint P80 SATA оснащены разъемами питания SATA.

Ветеран рынка жестких дисков — Seagate — был представлен диском **Barracuda 7200.7**. Главная его особенность — аппаратная реализация команд SATA. Тип разъемов питания Barracuda 7200.7 — **SATA**.

И, наконец, диски Western Digital были представлены SATA-семейством **Caviar SE** и диском Raptor WD740GD объемом 74 Гбайт. Разъемы питания у обоих модельных рядов одинаковые — **Legacy + SATA**.

Нельзя не затронуть еще одну важную тему — шумовые характеристики винчестеров. Если судить по таблице с заявленными данными, то их шумовые характеристики приблизительно равны. Но это только в теории — на практике шум занимает разные частоты, которые воспринимаются по-разному: шум одной и той же силы на частоте **10000 Гц** субъективно будет более тихим, чем на частоте **300 Гц**. Поэтому, несмотря на заведомое единодушие в заявленных характеристиках в таблице, мы спешим сообщить, что субъективно наиболее шумным был Raptor от WD.

Раздача слонов

Прежде всего стоит упомянуть, что результаты тестов PCMark 04 и AIDA32 представлены в разном виде. PCMark 04 выдает общую оценку производительности, AIDA32 выставляет оценки по каждому параметру индивидуально.

Отличные результаты показали сразу две модели HDD — Hitachi и Samsung. Последний с небольшим отрывом победил в общем зачете, обогнав Deskstar в большинстве тестов. Наиболее бледно смотрелся диск от Seagate.

Распределение наград много вопросов не вызовет. Жесткий диск Samsung SpinPoint P80 SATA показал прекрасные результаты и работал очень тихо, за что и получил "Выбор редакции". Винчестер Maxtor был чуть медленнее фаворитов, но порадовал нас хорошим показателем производительности/цены и по праву заслужил медаль "Лучшая покупка".

Отдельного упоминания и награды "Крутая железка" удостоивается винчестер Raptor от WD, который показал просто выдающиеся результаты.

В следующем номере "Игромании" мы продолжим наше тестирование жестких дисков. ■

Выражаем благодарность компании "Инфорсер" (www.inforser.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

Российское представительство компании NVIDIA (www.nvidia.ru) — GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-Express);

ULTRA Computers (www.ultracomp.ru) — Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y080M0, Seagate Barracuda 7200.7 ST380012AS, Western Digital Raptor WD740GD;

НИКС Компьютерный супермаркет (www.nix.ru, тел. (095) 974-3333) — Samsung SpinPoint P80 SP0812C;

компания Taisu (www.taisu.ru) — Hitachi Deskstar HDS722580VLSA80;

компьютерный супермаркет Perfocard .Net (www.perfocard.net) — Western Digital Caviar WD800JD.

НОВИНКИ РЫНКА

Иван Нечесов

Canon Pixma iP2000

Компания **Canon** пополнила семейство своих струйных принтеров моделью **Pixma iP2000**. Этот принтер печатает очень тихо, выглядит довольно солидно и занимает мало места — такое устройство идеально подойдет для дома. Новинка отлично справляется с печатью как обычного текста, так и цветных фотографий высокого разрешения (до **4800x1200** точек на дюйм). К неоспоримым достоинствам Pixma iP2000 можно отнести высокую скорость печати (до **20** страниц в минуту) и возможность отдельной замены картриджей. Возможность печати на дисках, к сожалению, отсутствует.

Благодаря поддержке технологии **PictBridge** вы можете распечатывать файлы напрямую — например, с фотокамеры. Вместе с но-

винкой поставляется хороший набор программ для печати, редактирования и пересылки фотографий. Есть возможность печати альбомных страниц, а также фотографий формата **10x15** см и **12,5x17,5** см без полей.

Уже сегодня Pixma iP2000 можно найти в компьютерных магазинах. При всем обилии технических возможностей такой принтер стоит всего порядка **\$90**.



Технические характеристики • Разрешение при печати: 4800x1200 точек на дюйм • Скорость печати: до 20 страниц в минуту • Емкость подающего лотка: 150 листов • Энергопотребление: 11 Вт (при печати), 2 Вт (в режиме ожидания) • Совместимость с ОС: Microsoft Windows 98/Me/2000/XP и Mac OS 9.x • Ресурс картриджей: 140 стр. • Уровень шума при печати: 43 дБ • Габариты: 418x260x169 мм • Масса: 4,4 кг

Что?	струйный принтер
Почему?	невысокая цена при внушительном наборе функций
Сколько?	\$90
Где?	pro.sunrise.ru

Chicony 0108 Cordless USB

Раздражает куча лишних проводов на компьютерном столе? Тогда новый беспроводной комплект от компании **Chicony** обязательно вас заинтересует. **Chicony 0108 Cordless USB** состоит из оптической мышки и клавиатуры. Для связи с компьютером используется один принимающий модуль, который подключается к USB-порту компьютера. Обмен данными происходит в диапазоне 27 МГц.

На клавиатуре, кроме стандартных кнопок, есть еще 18 дополнительных клавиш, которые предназначены для запуска мультимедийных приложений, перехода в спящий режим, быстрого доступа к сети и электронной почте.

Новинка выполнена в стандартном корпусе белого цвета и отлично подойдет для компьютерных игр — клавиши со стрелками довольно большие, а закругленная нижняя часть клавиатуры позволяет не напрягать руку.

Мышь вполне стандартная. Ее корпус абсолютно симметричный, благодаря чему она отлично подойдет как левшам, так и правшам.



Технические характеристики • Интерфейс: USB • Корпус: белый с серебристыми вставками • Рабочая частота: 27 МГц • Максимальное расстояние до приемника: 2 метра • Источник питания: 2 батарейки типа AA • Размеры клавиатуры: 490x37x213 мм

Что?	беспроводной комплект "клавиатура + мышь"
Почему?	хороший способ избавления от лишних проводов
Сколько?	\$39
Где?	www.icompex.ru

BenQ EW822U

Компания **BenQ** начала поставки внешнего DVD-привода **EW822U**, который умеет записывать информацию практически на все популярные форматы оптических носителей. Внешне привод выглядит довольно стильно. На его корпусе установлены специальные ножки для вертикальной установки.

В спецификации **EW822U** заявлена поддержка множества различных технологий, среди которых наиболее полезными для пользователя станут **Walking Optimal Power Calibration** (регулирует мощность лазера для обеспечения наилучшего качества записи), а также **Lossless Link** и **Seamless Link** (следят за тем, чтобы буфер не был опустошен во время записи). Новинка поддерживает технологии **CLV** и **CAV**.

Новый привод подключается через интерфейс **USB 2.0** и работает под управлением ОС **Microsoft Windows 98, ME, 2000** и **XP**.

Программа **QVideo**, которую можно найти на компакт-диске из комплекта поставки, позволяет записывать цифровое видео в режиме реального времени. Интуитивно понятный интерфейс поможет пользователю за считанные секунды настроить параметры записи.



Технические характеристики • Емкость буфера: 8 Мбайт • Скорость записи дисков: DVD+R — 8x, DVD-R — 4x, DVD+RW — 4x, DVD-RW — 2x, CD-R — 24x, CD-RW — 10x • Воспроизведение: CD — 40x; DVD — 12x • Среднее время доступа: 160/120 мс (DVD/CD) • Поддерживаемые технологии: CLV/CAV, WOPC, Lossless Link и Seamless Link • Интерфейс: USB 2.0 • Поддерживаемые ОС: Microsoft Windows 98/ME/2000/XP • Габариты: 146x198x42 мм • Вес: 1 кг

Что?	внешний DVD-рекордер
Почему?	стильный дизайн, неплохие характеристики
Сколько?	\$131
Где?	www.sly.ru

A4 Tech NB-30

Сложно назвать **A4 Tech** законодателем мод на рынке манипуляторов, однако с завидным постоянством со стапелей этой компании сходят оригинальные решения. С недавнего времени на полках компьютерных магазинов можно встретить новую породу "бесхвостых" мышей под этим брендом. Мышки, получившие имя **NB-30**, отличаются от своих собратьев источником питания: девайсы берут энергию не от батареек и даже не от какого-нибудь встроенного аккумулятора. Находка производителей заключается в том, что устройство "черпает силу" от специ-



ального коврика! В корпусе же мышки нет даже намека на элементы питания, благодаря чему NB-30 отличается небывалой легкостью.

Мышки поставляются вместе со специальным пластиковым ковриком, который подключается к **USB**-порту и питается от компьютера, отдавая свою энергию "норушке". Модель выполнена в стильном корпусе, цвет которого сочетает в себе серый и черный цвета. На корпусе расположены две стандартные кнопки и широкое "анатомическое" колесо прокрутки **U-Shape**, которое стало неотъемлемой частью каждой новой мышки от A4 Tech.

Что?	беспроводная оптическая мышка
Почему?	питается от коврика, весит очень мало, выглядит стильно
Сколько?	\$22
Где?	www.kitcom.ru

Kingmax DDR2 SDRAM



Этим летом корпорация **Intel** выпустила наборы системной логики **i925** и **i915**, с выходом которых путевку в жизнь получили новые процессоры **Pentium 4** для сокета **LGA 775**, а вместе с ними — и память **DDR2 SDRAM**. Вплоть до середины августа материнские платы на основе новых чипсетов, впрочем, как и новую оперативку, достать было практически невозможно. Но вот наконец дефицит отступил, и на прилавках компьютерных магазинов начали появляться долгожданные "железки".

Так, совсем недавно компания **Kingmax** объявила о начале продаж модулей памяти **DDR2 SDRAM** с частотой **400 МГц** и **533 МГц**. Новые "мозги" доступны в планках объемом **256 Мбайт**, **512 Мбайт** и **1 Гбайт**. Оперативка работает с

задержками **3-3-3-9 (DDR2-400)** и **4-4-4-12 (DDR2-533)**. Чипы работают с напряжением **1,8 В** и потребляют довольно мало энергии. Благодаря применению технологии **On-Die Termination (ODT)** новинки значительно менее восприимчивы к электромагнитным помехам при работе на высоких частотах. Как и всякие уважающие себя модули **DDR2**-памяти, творение **Kingston** предоставляют широкие возможности разгона, что, безусловно, привлечет к ним взоры многих оверклокеров.

Напоследок хотелось бы заметить, что модули **Kingmax DDR2 SDRAM** продаются как отдельно, так и в специально подобранных парах для двухканальных режимов работы, суммарной емкостью **1 Гбайт** и **2 Гбайт**.

Что?	модули памяти DDR2 SDRAM
Почему?	низкое энергопотребление и широкие возможности разгона
Сколько?	\$64-145 (от 256 до 512 Мбайт)
Где?	www.ultracomp.ru

По итогам 2 квартала 2004 года Acer - №1 среди ведущих производителей ноутбуков (IDC, Gartner) и лидер рынка ЖК - мониторов в Западной Европе (Brian Norris).

Прагматичные и требовательные к качеству европейцы сделали свой выбор.

Что решаете Вы?

НОУТБУКИ acer

TravelMate 2303WLMi

Полноценная замена настольному персональному компьютеру. Оптимальное соотношение цена/производительность.

Процессор: Celeron M 340 (1.3 ГГц)
Дисплей: 15.4" WXGA (1280 x 800)
Видеоадаптер: интегрированный, до 64 МБ
Оперативная память: 256 МБ
Жесткий диск: 40 ГБ
Привод: DVD±RW (Dual)
Сеть: 10/100 LAN, WiFi
ОС: Windows XP Home

1157 у.е.



Aspire 1672WLMi

Обеспечивает высочайший уровень воспроизведения видео и обработки графической информации за счет использования мощного графического процессора.

Процессор: Pentium 4, 3.0 ГГц
Дисплей: 15.4" WXGA (1280 x 800), 16:10
Видеоадаптер: ATI Radeon 9700, 64 МБ
Оперативная память: 512 МБ
Жесткий диск: 60 ГБ
Привод: DVD±RW (Dual)
Сеть: 10/100 LAN, WiFi
ОС: Windows XP Home

1653 у.е.



МОНИТОРЫ acer

AL1715ms

Отличное решение как для офисного, так и домашнего использования. Время отклика пиксела 12 мс и высокое качество изображения делают этот монитор оптимальным выбором для любителей современных игр.

Диагональ: 17"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 270 кд/м²
Контраст: 450:1
Углы обзора: 150° (Г), 135° (В)
Время отклика: 12 мс
Вход: D-sub

395 у.е.



AL1912s

Подойдет тем, кто предъявляет повышенные требования не только к качеству и размерам изображения, но и к габаритам корпуса.

Диагональ: 19"
Разрешение: 1280 x 1024, 75 Гц
Яркость: 250 кд/м²
Контраст: 500:1
Углы обзора: 140° (Г), 140° (В)
Время отклика: 16 мс
Вход: D-sub

509 у.е.



acer

где купить



www.ism.ru

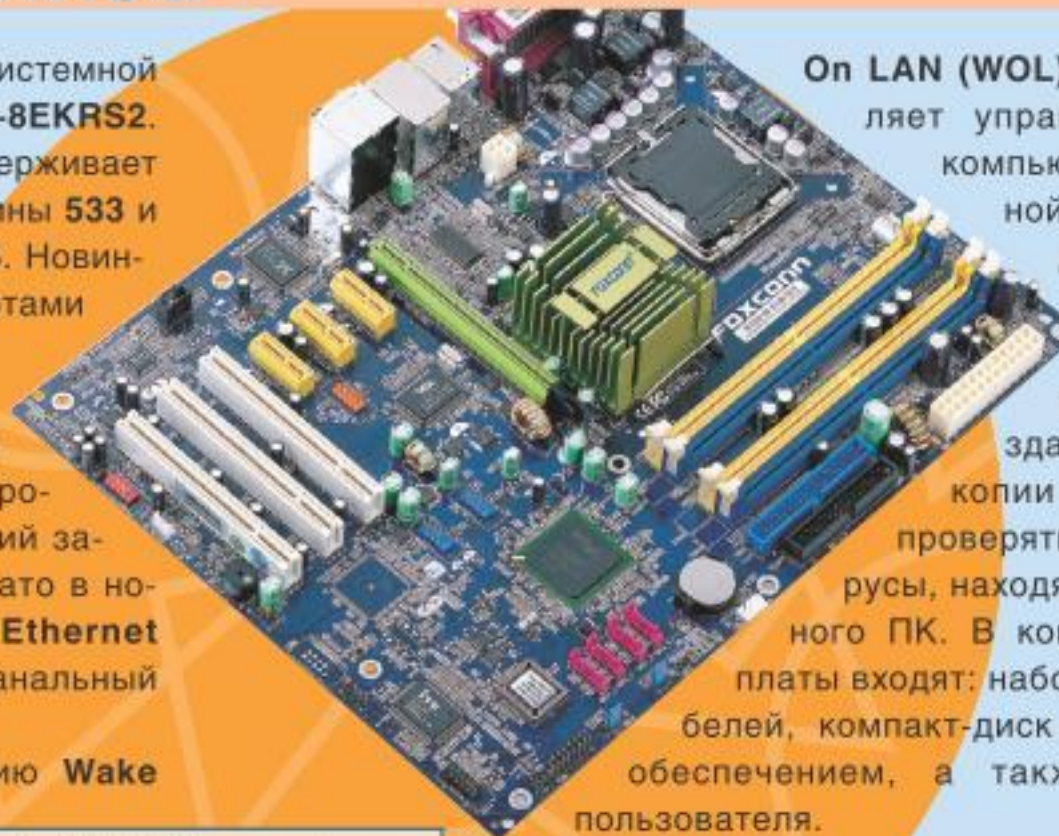
- м. "Новые Черёмушки", ул. Гарибальди, д.36
тел.: (095) 718-4010, 718-4020
- м. "Люблино" Т.К. "Москва", пав-н 2-1-77,78
тел.: (095) 359-8099
- г. Оренбург, тел.: (3532) 658-888
- г. Саратов, тел.: (8452) 459-555, 520-202
- г. Серпухов, тел.: (27) 790-202
- Оптовые продажи:
"Восточный Экспресс", тел.: (095) 956-9377

Foxconn 915A01-P-8EKRS2

Компания **Foxconn** объявила о начале продаж новой системной платы, которую назвали "красиво" и длинно — **915A01-P-8EKRS2**. Она основана на наборе системной логики **i915P** и поддерживает все новейшие процессоры **Intel** с частотой системной шины **533** и **800** МГц, для установки которых есть разъем **Socket 775**. Новинка работает с быстрой памятью **DDR2 SDRAM** и видеокартами под **PCI Express x16**.

Встроенного видеоадаптера в материнской плате нет, что, собственно, не особо расстраивает — такие платы, в большинстве своем, будут использоваться в игровых компьютерах, а мощности встроенных видеорешений зачастую не хватает даже на самые простенькие игры. Зато в новинку интегрированы контроллеры **Gigabit Ethernet (10/100/1000)**, **IEEE-1394 (FireWire)**, а также восьмиканальный аудиокодек.

Модель **915A01-P-8EKRS2** поддерживает технологию **Wake**



On LAN (WOL), которая позволяет управлять питанием компьютера с удаленной станции. Благодаря этой функции можно устанавливать приложения, создавать резервные копии информации и проверять систему на вирусы, находясь вдали от родного ПК. В комплект поставки платы входят: набор шлейфов и кабелей, компакт-диск с программным обеспечением, а также руководство пользователя.

Технические характеристики • Чипсет: i915P + ICH6R • Процессоры: Pentium 4 LGA 775 с частотой системной шины до 800 МГц • Оперативная память: четыре разъема под DDR2-400/533 (максимальный объем — 4 Гбайт) • Слоты расширения: один слот PCI Express x16, три PCI Express x1, три PCI-разъема, два PS/2, аудиовход, аудиовыход, два последовательных и один параллельный порт, LAN (RJ45), четыре канала Serial ATA, один порт Ultra ATA/100 • Встроенный звук: восьмиканальный аудиокодек • Контроллеры: Gigabit Ethernet (10/100/1000), IEEE-1394 (FireWire) • Форм-фактор: ATX (305x244 мм)

Что?	материнская плата на основе i915
Почему?	поддерживает новейшие процессоры Intel, DDR2-память и видеокарты PCI-E x16
Сколько?	\$129
Где?	www.perfocard.net

Logitech QuickCam Communicate

Еще вчера никто и не подозревал, что скоро появится возможность видеообщения через интернет, а сегодня на рынке можно найти множество различных устройств, главной целью которых является именно обеспечение виртуальной связи. Еще одной такой новинкой стала веб-камера **QuickCam Communicate** от компании **Logitech**. Новинка предоставляет возможность прямой трансляции с разрешением до **640x480** через глобальную сеть. Встроенный микрофон позволяет общаться с друзьями в режиме реального времени. Помимо прочего, веб-камера умеет делать фотоснимки с разрешением **640x480**. Видеоролики сохраняются в **AVI**-файлах, а изображения — в **JPEG** и **BMP**.

Камера **Logitech QuickCam Communicate** отличается хорошей цветопередачей и высоким качеством фотографий в условиях недостаточного освещения. Она снабжена удобным штативом, который позволяет устанавливать ее практически на любой монитор.

Для подключения к компьютеру используется интерфейс **USB**

2.0. Минимальные технические требования: процессор с частотой от **700** МГц, **64** Мбайт оперативной памяти, **200** Мбайт свободного места на жестком диске, привод **CD-ROM**, звуковая карта, а также операционная система **Microsoft Windows 98/Me/2000/XP**. Кстати говоря, перед покупкой веб-камеры стоит убедиться, что скорость вашего интернет-соединения позволит без тормозов общаться со знакомыми через глобальную Сеть.



Технические характеристики • Датчик: высококачественный ПЗС QVGA • Видеосъемка: до 640 x 480 пикселей • Фоторазрешение: до 640 x 480 пикселей • Тип видеофайла: AVI • Типы файлов со снимками: BMP, JPEG • Частота кадров: до 30 кадров в секунду • Угол зрения: 42 градуса (гор.) • Оптика: фиксированный фокус • Совместимость с USB: 2.0 и 1.1 • Длина кабеля: тонкий USB-кабель длиной 1,8 м

Что?	веб-камера
Почему?	отличное качество изображения и невысокая цена
Сколько?	\$57
Где?	www.usn.ru

Samsung TS-H552

Компания **Samsung** представила новый многоформатный пишущий **DVD**-привод. Новинка, получившая название **TS-H552**, с одинаковым успехом записывает как **DVD+R/RW**, так и **DVD-R/RW**-диски, а также двухслойные **DVD+R**. Привод умеет нарезать болванки **DVD-R** и **DVD+R** со скоростью до **16x**, диски **DVD-RW** и **DVD+RW** — со скоростью до **4x**, диски **CD-R** и **CD-RW** — со скоростями **40x** и **32x** соответственно. Кроме того, новый привод умеет записывать двухслойные носители **DVD+R DL (Double Layer)** на скорости **2,4x**. Дисковод оснащен двухмегабайтным буфером и рассчитан на подключение к компьютеру через интерфейс **ATAPI/E-IDE**.

Производители реализовали в **TS-H552** поддержку нескольких интересных технологий, среди которых особого внимания заслуживают функция защиты буфера от опустошения (испортить болванку становится практически невозможно), а также технологии контроля скорости чтения дисков различного качества (**SAT**) и стабилизации скорости записи за счет коррекции направления линзы (**TAC**).



Технические характеристики • Интерфейс: ATAPI/E-IDE • Скорость записи данных: DVD+R9 2,4x, DVD±R 16x, DVD±RW 4x, CD-R 40x, CD-RW 32x • Скорость чтения: DVD-ROM 16x, CD-ROM 48x • Размер буфера обмена данными: 2 Мбайт • Среднее время доступа: DVD — 130 мс, CD — 110 мс • Габариты: 149x42x184 мм

Что?	внутренний DVD-привод
Почему?	отличный резак без лишних наворотов
Сколько?	\$81
Где?	www.tmg.ru

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

ИНСПЕКТОР ГАДЖЕТ 2



ОН ВЕРНУЛСЯ, ЧТОБЫ СПАСТИ
ПЛАНЕТУ ОТ БЕЗУМНОГО ГАЗА!
ХРАБРЫЙ ГЕРОЙ ИЗВЕСТНОГО
МУЛЬТСЕРИАЛА ТЕПЕРЬ В НОВОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ!



GADGET AND THE GADGETINIS © ABC Family Properties, Inc., Fox Kids Europe Properties S.A.R.L. Luxembourg, Zurich Branch, Fox Kids International Programming N.V., DIC Entertainment Corp., SIP Animation, M6-Metropole Television. INSPECTOR GADGET Property © DIC Entertainment Corp. All rights reserved. Licensed to Hip Interactive.
© 2004 «Hip Interactive, Inc». All rights reserved. © 2004 «Руссوبيт-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Palm Zire 72

Наладонники **Palm** всегда отличались высокой производительностью, отличным набором функций и стильным дизайном. Совсем недавно компания пополнила семейство своих КПК моделью **Zire 72**, которая продолжила славные традиции.

В первую очередь хотелось бы отметить 3-дюймовый дисплей наладонника: насыщенные цвета, высокая контрастность и большой угол обзора приведут в восторг любого пользователя. При ярком освещении картинка немного выцветает, но текст на экране остается хорошо читаемым. Удачным получился и дизайн КПК: темно-синие



обводы металлического корпуса смотрятся действительно стильно, а благодаря обтекаемым формам устройство удобно держать в руке.

Сердце нового карманного компьютера "бьется" со скоростью **312 МГц**. Встроенных **64 Мбайт** памяти хватит на первое время, но как только КПК обзавестся играми, музыкой и нужным софтом, придется раскошелиться на флэш-карту. Поддерживает **Zire 72** стандарты **MMC, SD и SDIO**. Встроенная камера позволяет делать снимки с разрешением до **1280x960**. Кстати говоря, качество фотографий на порядок выше, нежели в большинстве современных сотовых телефонов. Кроме этого новый **Palm** умеет записывать видеоклипы с разрешениями **160x120** и **320x240**. Объектив камеры находится на задней панели наладонника и, что немного расстраивает, ничем не защищен.

Девайс может обмениваться информацией с другими устройствами через **ИК-порт** или по

беспроводной связи **Bluetooth**. Синхронизация с компьютером осуществляется через **USB-порт**.

В коробочке с **Palm Zire 72** лежат стилус, зарядное устройство, чехол для наладонника, компакт-диск с драйверами и набором программ, а также руководство пользователя.

Технические характеристики

Процессор: Intel PXA270 (Boulevard) с тактовой частотой 312 МГц
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 3 дюйма (разрешение — 320x320)
Встроенная память: 64 Мбайт (32 Мбайт ОЗУ + 32 Мбайт ПЗУ)
Поддерживаемые флэш-карты: MMC, SD, SDIO
Операционная система: Palm OS 5.2.8
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 950 мАч
Среднее время работы без подзарядки: 5 часов
Интерфейсы: USB, Bluetooth, ИК-порт
Габариты: 116x75x17 мм
Вес: 136 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	удачный гибрид КПК и цифровой камеры плюс высокая производительность по доступной цене
Сколько?	\$294
Где?	www.pchome.ru

Olympus C-370 ZOOM



xD-Picture Card емкостью до **512 Мбайт**.

Вместе с фотоаппаратом в коробке лежат соединительные кабели, пара щелочных **AA-батареек** и компакт-диск с программным обеспечением. Советуем сразу же приобрести комплект аккумуляторных батареек и зарядное устройство — с ними вы избавите себя от необходимости регулярной замены стандартных источников питания.

Руководство компании **Olympus** отработало о начале продаж цифрового фотоаппарата **C-370 Zoom**. Новинка будет интересна начинающим фотографам. Симпатичный дизайн, простота в управлении, большой ЖК-экран на задней панели и невысокая цена — что еще нужно фотолюбителю? В устройстве используются **3,2-мегапиксельный** сенсор и отличная оптика с трехкратным увеличением. Камера умеет делать снимки с разрешением до **2048x1536** и записывать видеоролики без ограничения по времени. **C-370 Zoom** в стандартной комплектации снабжен всего **12 Мбайт** памяти, которые можно расширить за счет флэш-карт формата

Технические характеристики

Сенсор: 3,2 млн. пикселей, 1/2,7 дюйма
Дисплей: 1,5-дюймовый ЖК-экран (130000 пикселей)
Диапазон выдержек: 1-1/2000 с
Светосила: F2.9-F5.0
Фокусное расстояние: 38-114 мм (в 35 мм эквиваленте)
Объем встроенной памяти: 12 Мбайт
Карты памяти: xD-Picture Card
Максимальное разрешение снимков: 2048x1536
Запись видеоклипов: 320x240 и 160x120
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, DPS, Exif 2.2, QuickTime Motion JPEG
Габариты: 87,5x62,5x38,5 мм
Масса: 140 г (без батареи)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	дешево и очень сердито
Сколько?	\$169
Где?	www.fotoivideo.ru

MPIO FL300

Компания **MPIO** пополнила модельный ряд своих MP3-плееров еще одним решением. На свет появился **FL300**, который умеет проигрывать аудиофайлы формата **MP3, WMA и ASF**. На ЖК-дисплее устройства отображается продолжительность композиции, режим воспроизведения, уровень громкости и состояние аккумуляторной батареи. Шесть фиксированных настроек эквалайзера помогут пользователю подобрать музыку желаемую "окраску". Изюминкой плеера стал дизайн — стальной хромированный корпус придает **FL300** стильный хайтековский вид.



На прилавках компьютерных магазинов можно найти **MPIO FL300** в корпусах фиолетового, голубого и красного цветов. Штатные наушники порадуют звучанием любого пользователя. Никакой необходимости в их замене, на наш взгляд, нет. Наушники прочно соединены с плеером благодаря специальному штекеру — вероятность потери контакта во время утренней пробежки минимальна.

Технические характеристики

Дисплей: монохромный ЖК-экран (разрешение — 96x32) с белой подсветкой
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF
Встроенная память: 128/256/512 Мбайт или 1 Гбайт
Максимальное время работы от батареи: 10 часов
Синхронизация с ПК: USB
Соотношение сигнал/шум: 90 дБ
Выходная мощность: 6 мВт на канал
Размеры: 30x50x13 мм
Вес: 28 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	стильный дизайн и хорошая комплектация
Сколько?	\$115-265 (в зависимости от объема)
Где?	www.nix.ru

К **MPIO FL300** прилагаются **USB-кабель**, прозрачный чехол, наушники, шнурок, установочный диск, руководство пользователя, а также ремешок для ношения на руке.

Samsung SGH-i700



Первые смартфоны появились довольно давно и сразу же заняли свое место на рынке дорогостоящих решений. Их покупали в большинстве случаев богатые, которым "все равно, сколько и за что платить". Продвинутые пользователи понимали, что смысла отдавать бешеные деньги за гибридный сотовый телефон и "недоКПК" попросту не было. Но производи-

тели не сидели сложа руки и выпускали новые устройства с завидным постоянством, при этом стоимость "старых" моделей медленно ползла вниз. Совсем скоро на прилавках появились достойные решения по приемлемой цене. Сегодня стоимость смартфонов сравнима с ценой обычного телефона с кучей наворотов.

Компания **Samsung** совсем недавно начала продажи смартфона **SGH-i700**, который наверняка найдет свое место на российском рынке. Технические характеристики устройства выглядят впечатляюще, при этом стоимость составляет всего порядка \$650.

В основе новинки лежит процессор **Intel Xscale PXA 255** с тактовой частотой **400 МГц**, производительности которого с лихвой хватит на основную массу современных программ — даже самым прожорливым приложениям придется очень постараться, чтобы такой чип перестал за ними поспевать. Смартфон работает под управлением операционной системы **Microsoft Pocket PC 2003 Phone Edition** и обладает целым рядом интересных возможностей. Прежде всего, хотелось бы отметить поддержку беспроводных сетей стандарта **802.11b** — счастливый обладатель **SGH-i700** сможет насладиться скоростным интернетом в любой точке доступа **Wi-Fi**. Очень приятные впечатления оставляет сенсорный **ЖК-экран** размером **3,5 дюйма** по диагонали, способный отображать **65536** цветов. На таком дисплее отлично смотрятся картинки и видеоролики.

Встроенная **0,33-мегапиксельная** фото-

камера позволяет делать снимки (максимальное разрешение — **640x480**) и записывать видеоролики. Для синхронизации с другими устройствами **SGH-i700** снабжен **ИК-портом**. Подключение к компьютеру осуществляется по интерфейсу **USB 2.0**. Для расширения памяти предусмотрен разъем под флэш-карты **SD** (максимальный объем карточки — **512 Мбайт**).

Технические характеристики

Процессор: Intel Xscale PXA 255 с рабочей частотой 400 МГц
Дисплей: 3,5-дюймовый цветной (65536 цветов) ЖК-экран
Встроенная память: 64 Мбайт ПЗУ и 64 Мбайт ОЗУ
Карты памяти: MMC, SD, SDIO
Поддерживаемые форматы музыки: MP3, WMA
Стандарт сети: GSM900/1800/1900
Полифония: 40-инструментальная
Интерфейсы: ИК-порт, USB 2.0
Операционная система: Microsoft Pocket PC Phone Edition
Размеры: 132x70x17 мм
Вес: 180 г

Что?	гибрид телефона и наладонника
Почему?	большие возможности и встроенная камера
Сколько?	\$890
Где?	www.powermag.ru

iRiver iFP-900



На рынке MP3-проигрывателей сегодня разворачивается нешуточная борьба за кошельки покупателей — целый ряд известных компаний представляет на рынке свои девайсы, каждый из которых заслуживает внимания, а некоторые просто поражают функциональностью, дизайном и качеством звука. Потому вопрос "какой MP3-плеер купить?" сегодня уже мало кто решится отнести к тривиальным. Хотя есть такие модели, о покупке которых пожалеть просто невозможно. К числу таких решений относятся плееры семейства **iFP-900** от компании **iRiver**. Эти девайсы основаны на флэш-памяти и могут слу-

жить мобильным хранилищем данных. На **1,2-дюймовом** жидкокристаллическом экране плеера можно читать текстовые файлы и смотреть фотографии (поддерживаются файлы с расширением **BMP**). Дисплей, кстати говоря, отображает до **262000** оттенков цвета.

Встроенный микрофон позволяет использовать **iFP-900** в качестве диктофона. К плееру можно подключать аудиоустройства для кодирования музыки в формат **MP3**. Инженеры реализовали технологию **Sound Activity Detector (SAD)**, которая автоматически приостанавливает запись при наступлении тишины, что позволяет значительно экономить флэш-память.

Один из самых важных показателей — максимальное время работы от аккумулятора — добрался до отметки в **40 часов**. Просто какое-то "Слушай — не хочу!" получается... Эта характеристика наверняка очень порадует потенциальных покупателей плееров **iFP-900**.

На рынке представлены модификации со встроенной памятью **256, 512 и 1024 Мбайт**. В комплект поставки **iFP-900** входят наушники, блок питания, USB-шнур, CD-диск с программным обеспечением, чехол и шнурок.

Технические характеристики

Экран: цветной LCD-дисплей с диагональю 1,2 дюйма
Форматы файлов: MP3, WMA, ASF, OGG Vorbis, BMP и TXT
Встроенная память: 256/512/1024 Мбайт
Максимальное время работы от аккумулятора: 50 часов
Интерфейс: USB 2.0
Поддержка русских ID-тэгов: есть
Габариты: 64x51x20 мм
Масса: 62 г (с батареей)

Что?	MP3-плеер на основе флэш-памяти
Почему?	большое время работы
Сколько?	\$219 (256 Мбайт), \$279 (512 Мбайт)
Где?	www.polaris.ru

MSI Mega Player 516 BT

И снова в центре нашего внимания MP3-плееры! На этот раз мы остановили свой взор на **Mega Player 516 BT** производства тайваньской компании **MSI**. Особенностью этого устройства стала поддержка **Bluetooth** — к плееру можно подключать беспроводные стереонаушники; кроме того, есть возможность связи с мобильным телефоном для ответа на звонки, используя наушники и встроенный микрофон. Максимальная дальность действия Bluetooth-адаптера составляет **20 метров**.



Изображение выводится на небольшой **OLED-дисплей** с белой подсветкой и разрешением **128x64** точек. Пользователь может выбрать один из десяти доступных языков меню, среди которых русский, к сожалению, не удалось. Встроенный **FM-тюнер** хорошо ловит радиосигнал. В память можно сохранить частоты **10 станций**. Вы можете записывать радиопередачи по заранее составленному расписанию (записи хранятся в **wav-файлах**).

Плеер подключается к компьютеру через **USB-порт**. Операционные системы

Microsoft Windows ME/2000/XP без проблем обнаружат устройство, а вот для нормальной работы **Mega Player 516 BT** в **Windows 98SE** придется установить драйвера.

Технические характеристики

Экран: OLED-дисплей с разрешением 128x64 пикселей
Объем памяти: 64/128/256/512 Мбайт
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Соотношение Сигнал/Шум: 90дБ
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WAV и WMA
Интерфейс: USB (Mini-B, PTP)
Источник питания: встроенный литий-ионный аккумулятор, 420 мАч
Габариты: 54x86x12 мм
Вес: 55 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	встроенный Bluetooth-адаптер
Сколько?	\$172 (256 Мбайт)
Где?	www.5000.ru

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Arena 200 от компании ISM Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В этом месяце к нам попал довольно интересный компьютер — игровая станция с оригинальным дизайном и мощной начинкой. Встречаем **Arena 200** от **ISM Computers**.

Если вкратце ее описать, то это — производительная система на базе процессора **AMD Athlon 64 3200+** с видеокартой **GeForce 6800 GT 256 Мбайт**!

Экстерьер

Внешний вид Arena 200 никого не оставит равнодушным. Черный корпус **Inventor** от **iCute** и подставки **I-Stand** из прозрачного акрила с голубой подсветкой никого не оставят равнодушным! Вообще сам системник чем-то напоминает самолет. На его лицевой панели находится, не побоюсь этого слова, настоящая турбина с все той же голубой подсветкой — ее интенсивность можно менять с помощью колесика, которое находится на боковой панели корпуса, рядом с двумя **USB**-портами, **FireWire**-разъемом и аудиопортами. Но и это еще далеко не все изыски. Левая боковая панель прозрачная, в центре же находится вентилятор с подсветкой, а внутри корпуса есть еще и неоновая лампа. С помощью переключателя на задней панели ее можно включать, отключать вовсе или заставить мигать. Правда, зачем это сделано, не очень понятно, т.к. она практически не мигает. Определенно, все это буйство красок будет по нраву любителям моддинга.



Интерьер

Нечасто у нас гостят системы на базе **AMD**. Для процессора **Athlon 64 3200+** была использована системная плата **Gigabyte GA-K8NS (nForce3 250 от NVIDIA)**. На эту материнку можно устанавливать до **3 Гбайт DDR SDRAM**-памяти (3x слота), но двухканальный режим работы не предусмотрен. Для карт расширения есть **5x PCI**-разъемов и **AGP 8x** для видеокарты. Возможности встроенного аудиокодека порадовали — есть поддержка звука до **7.1** и **SPDIF In/Out**. Вы можете создать **RAID**-массив на основе **SATA**-дисков. При этом не забыт и старый добрый **IDE**-стандарт — на карте установлены два соответствующих контроллера. Кратко перечислим остальные возможности: **1x LPT**, **2x COM**, **2x PS/2**, до **8x USB 2.0**, **LAN 10/100 Мбит** — полный джентльменский набор.

Интересна карта и своими уникальными фишками: **Q-Flash** (возможность обновления BIOS платы без загрузки через OC), **@BIOS** (обновление BIOS через Windows), **EasyTune 4** (утилита для разгона и мониторинга системы).

В системе установлены две планки **DDR**-памяти общим объемом **1 Гбайт**, мощная видеокарта последнего поколения — **Gainward PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample 256 Мбайт (GeForce 6800 GT)** с двумя **DVI**-выходами и **TV-Out**. Довершают конфигурацию Arena 200 жесткий диск **Maxtor 6Y120M0** на **120 Гбайт**, черный **FDD**-привод и **DVD±RW NEC ND-3500A** с возможностью записи двухслойных DVD-дисков!

В комплект поставки входят два переходника **D-Sub-to-DVI**, видеопереходник, три инструкции,

PCMark 04		
Overall		4239
CPU	Memory	HDD
4079	3190	4773
3DMark 05 версия 1.10		3775
AquaMark3		56540

Результаты тестирования в играх

Halo версия 1.05 (Shaders 2.0)			
800x600	1024x768	1280x1024	
100,76	90,32	71,23	
Far Cry версия 1.1 (Research)			
Легкий режим			
	800x600	1024x768	1280x1024
Max	108,30	102,29	75,29
Ultra	104,13	90,07	64,13
Тяжелый режим (AA x16, FSAA x6)			
	800x600	1024x768	1280x1024
Max	74,54	55,41	39,59
Ultra	69,23	50,71	36,22
Doom 3 версия 1.1			
	800x600	1024x768	1280x1024
Ultimate Detail	79,2	76,9	68,0
Ultimate Detail + FSAA x4	73,5	61,6	46,2

диски с драйверами, не очень новая игра **Arx Fatalis** и другой софт (**WinDVD 5**, **muvee autoProducer 3**).

Тесты

Игровую станцию **ISM Arena 200** мы протестировали по полной программе: **PCMark 04**, **3DMark 05 1.10**, **AquaMark3**, **Halo 1.05**, **Far Cry 1.1** и **Doom 3 1.1**. Все игровые тесты проходили в разрешениях **800x600**, **1024x768** и **1280x1024** в легком режиме и тяжелом (включение анизотропной фильтрации — **AA** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**).

Блестяще! Ни прибавить, ни убавить. Результаты более чем достойные как в стандартных режимах, так и в тяжелых. Собственно, от тандема **Athlon 64 3200+** и **GeForce 6800 GT 256 Мбайт** другого ожидать и не стоило...

Резюме

ISM Arena 200 — мощная система, ресурсов которой хватит надолго. Этот компьютер обращает на себя внимание не только своей производительностью, но и великолепным дизайном с эффектной синей подсветкой повсюду. Единственное, что не очень понравилось, так это шумность стандартного кулера для процессора. В остальном все просто замечательно.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **ISM Computers (www.ism.ru)**.

Конфигурация

Корпус	iCute Inventor (ATX, 300 Вт)
Процессор	AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2200 МГц, 512 Кбайт кэша 2-го уровня)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Gigabyte GA-K8NS (nForce3 250)
Память	2x512 Мбайт PC3200 (400 МГц) Kingston ValueRAM
Видеокарта	Gainward PowerPack! Ultra/2400 Golden Sample 256 Мбайт (GeForce 6800 GT, 2x DVI, TV-Out)
FDD	3,5-дюймов 1,44 Мбайт (черный)
HDD	Maxtor 6Y120M0, Serial ATA, 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт кэш-памяти
Оптический привод	NEC ND-3500A DVD±RW/CD-RW, IDE
Звук	Интегрированный кодек 7.1
Дополнительно:	iCute I-Stand, 2x D-Sub-to-DVI, видеопереходник, 3 инструкции, 2 диска с драйверами, WinDVD 5, muvee autoProducer 3, Arx Fatalis
Цена (\$)	1499

Lock On

ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Удивительное дело творится на компьютерном рынке. Вроде бы компании анонсировали дикое количество новинок — видеокарты под PCI-E, чипсеты под Socket 939 от AMD и еще много чего. На практике ситуация иная — сплошной дефицит. Только Intel действует нормально — в продаже есть достаточное количество и материнских плат на базе чипсетов семейства i915, i925, и процессоров под разъем LGA 775, а DDR2-память постепенно дешевеет. Всю картину портят производители видеокарт. Под PCI Express x16 очень мало hi-end-карт... С AGP-версиями ситуация немногим лучше. Под Socket 939 материнских плат практически нет, моделей процессоров также не густо.

Похоже, нам остается только ждать начала следующего года. Там уж наверняка производители железа справятся со всеми производственными проблемами.

Собственно, перейдем к самому интересному — к обзору конфигураций компьютеров, которые мы

подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов www.ultra-comp.ru и www.aldi.ru).

Дешево и сердито (категория "Меньше \$500"). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. В игры поколения Doom 3 и Far Cry в высоком разрешении особо здесь не побегаешь, однако эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр.

Изменений у нас с прошлого номера не так много. Процессоры Sempron немного подешевели. Для AMD поставили менее дорогую карту KX18D PRO от Albatron. В ней есть все необходимые возможности — сетевая карта, 5-канальный звук и т.д. Для Celeron и на этот раз оставили материнку ASRock P4I45PE+. Для обеих платформ мы поменяли несколько компонентов: заменили DVD-привод на совместную разработку компаний Toshiba-Samsung — TS-H352, выбрали 17-дюймовый монитор RL C707 от российской компании Rolisen. В опциях

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 560 (Socket 775, Prescott, 3,6 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	437,10
Материнская плата: ASUS P5AD2 Premium (Socket 775, i925X, DDR2-533+, FSB 800 МГц, PCI-E, Sound 7.1, SATA RAID, USB 2.0, FireWire, LAN, ATX, Retail)	277,70
RAM: Patriot DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт (BOX)	268,80
HDD: Western Digital 740GD 2x74 Гбайт, 10000 об/мин, 8 Мбайт	368,60
Видеоплата: Gigabyte GV-RX80T256V 256 Мбайт (PCI-E, Radeon X800XT, VIVO, DVI, Retail)	543,90
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	82,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, черный, окно)	204,00
Колонки: Creative Inspire 7.1 TD7700 (6x 8 Вт RMS, 1x 20 Вт RMS, 1x 24 Вт RMS, декодер, Retail)	229,00
Мышь: Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse (USB + PS/2)	84,00
Клавиатура: Logitech Internet Navigator SE (USB+PS/2)	45,60
Монитор: Samsung 172X (17-дюймов, 1280x1024)	498,80
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	218,40
Итого:	\$3264,90
Замена 1: Sony SDM-S93H (19-дюймов, 1280x1024)	188,00
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (7x 70 Вт RMS, 210 Вт RMS, декодер, Retail)	164,00
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педали Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	52,30
Со всеми наворотами:	\$4027,10

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	48,30
Кулер: GlacialTech Igloo 2421Pro для FC-PGA и Socket A	6,30
Материнская плата: Albatron KX18D PRO (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, FSB 400 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Sound 5.1, USB 2.0, LAN, ATX, Retail)	63,90
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: M.tec DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	39,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0802N 80 Гбайт, 7200 об/мин	59,90
Видеоплата: PowerColor R92LE-C3S 128 Мбайт (Radeon 9200SE, TV, DVI, Retail)	46,30
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 16x/48x (IDE, OEM)	25,50
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Rolisen RL C707 (17 дюймов, 1600x1200x72 Гц, 50-150 Гц, зерно 0,24 мм)	123,90
Итого:	\$484,75
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт)	53,60
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R96P-C3H 128 Мбайт (Radeon 9600Pro, TV, DVI, OEM)	65,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$691,15

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	72,70
Материнская плата: ASRock P4I45PE+ (Socket 478, i845PE, DDR400, FSB 800 МГц, AGP4x, Ultra ATA133, SATA Raid, Sound, LAN, USB 2.0, ATX, Retail)	50,40
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: M.tec DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	39,40
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP0802N 80 Гбайт, 7200 об/мин	59,90
Видеоплата: PowerColor R92LE-C3S 128 Мбайт (Radeon 9200SE, TV, DVI, Retail)	46,30
Оптический привод: DVD-ROM Toshiba-Samsung TS-H352 16x/48x (IDE, OEM)	25,50
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Microtech Ultra Pro Grey MidiTower (USB, Fan, IEEE, Audio, 300 Вт, ATX)	37,00
Колонки: SVEN 350 (2x3 Вт)	10,50
Мышь: A4 Tech WOP-49 (оптическая, USB+PS/2)	8,55
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,50
Монитор: Rolisen RL C707 (17 дюймов, 1600x1200x72 Гц, 50-150 Гц, зерно 0,24 мм)	123,90
Итого:	\$489,35
Замена 1: Intel Celeron D 335 (Socket 478, 288 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	38,60
Замена 2: Creative SBS350 (2x3 Вт колонки + 6 Вт сабвуфер)	17,10
Замена 3: GeCube GC-R96P-C3H 128 Мбайт (Radeon 9600Pro, TV, DVI, OEM)	65,10
Опция 1: USB Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$680,75

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2600+ (Socket A, Thoroughbred-B, 1,833 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	89,40
Материнская плата: DFI NFII Ultra Infinity (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, FireWire, LAN, ATX, Retail)	89,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	87,20
HDD: Samsung SP1213C SpinPoint P80 SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	88,10
Видеоплата: GeForce GC-R96XTP-D3 256 Мбайт (Radeon 9600XT, TV, DVI, OEM)	143,40
Оптический привод: Sony CRX320A (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/24x, IDE, OEM)	48,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10
Итого:	\$890,50
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket A, Thoroughbred-B, 2,0 ГГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	26,90
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: ATI Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (TV, DVI, Retail)	174,80
Опция 1: Samsung SP1213C SpinPoint P80 SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	88,10
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$1276,40

выставили более удобные модели геймпада и джойстика — Logitech Dual Action Gamepad и Logitech WingMan Attack 3.

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться о тормозах.

В этом месяце процессоры от AMD и Intel чуть-чуть подешевели. Для Pentium 4 порекомендуем поставить системную плату Abit IS7-E, для Sempron выбор остался тем

же — DFI NFII Ultra Infinity. Единственным значительным изменением стала замена жесткого диска на Samsung SP1213C SpinPoint P80.

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта и 5-канальный звук.

Базовые конфигурации практически не изменились. Были только заменены системные платы. В случае с AMD — это стала недорогая

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, Prescott, FSB 533 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	129,70
Материнская плата: Abit IS7-E (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, SATA, Sound 5.1, LAN, USB 2.0, ATX, Retail)	81,90
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	87,20
HDD: Samsung SP1213C SpinPoint P80 SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	88,10
Видеоплата: GeForce GC-R96XTP-D3 256 Мбайт (Radeon 9600XT, TV, DVI, OEM)	143,40
Оптический привод: Sony CRX320A (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/24x, IDE, OEM)	48,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: ASUS TA212 S-S-B MidITower (USB 2.0, FireWire, аудио, 300 Вт, ATX)	57,00
Колонки: SVEN SPS-828 (2x15 Вт RMS колонки + 25 Вт сабвуфер)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	27,00
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,70
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	191,10
Итого:	\$923,10
Замена 1: Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, Prescott, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	63,00
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: ATI Radeon 9800 Pro 256 Мбайт (TV, DVI, Retail)	174,80
Опция 1: Samsung SP1213C SpinPoint P80 SATA 120 Гбайт, 7200 об/мин, 8 Мбайт	88,10
Опция 2: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	25,30
Опция 3: джойстик Logitech WingMan Attack 3 (USB)	29,90
Со всеми наворотами:	\$1345,10

ASUS K8N, а в случае с Intel — P4P800 SE от той же ASUS.

Если вы замените видеокарту на ASUS V9999GT TD на основе GeForce 6800GT и установите второй жесткий диск для организации RAID-массива, то получите и вовсе невероятную производительность!

Тебя я видел во сне (Цена неограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко — "Мечта геймера!"

В этот компьютер мы поставили быстрый процессор Pentium 4 с частотой 3,6 ГГц, который появился в продаже не так давно, 1 Гбайт

DDR2-памяти и сверхбыстрые жесткие диски Raptor от Western Digital. Не меньший интерес представляет лазерная, беспроводная мышка от Logitech — MX1000 Laser. Жаль только, что для PCI Express x16 так и не появилась видеокарта GeForce 6800Ultra, хотя, с другой стороны, Gigabyte GV-RX80T256V на базе Radeon X800XT прекрасно справится с любыми играми!

Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, NewCastle, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	219,00
Материнская плата: ASUS K8N (Socket 754, nForce3 250GB, DDR, AGP 8x, Sound, SATA RAID, FireWire, LAN, ATX, Retail)	103,00
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	83,30
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 160 Гбайт, 7200 об/мин	102,70
Видеоплата: PowerColor R98-PC3 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	211,10
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	82,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов, 1024x768)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00
Итого:	\$1489,80
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, NewCastle, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	36,00
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17 дюймов, 1280x1024, web-камера)	217,40
Замена 3: ASUS V9999GT TD 128 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out)	142,60
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 160 Гбайт, 7200 об/мин	102,70
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
Со всеми наворотами:	\$2151,05

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	192,70
Материнская плата: ASUS P4P800 SE (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, UATA-100, SATA RAID, AGP 8x, Sound 5.1, LAN, USB 2.0, ATX, Retail)	94,50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	83,30
HDD: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 160 Гбайт, 7200 об/мин	102,70
Видеоплата: PowerColor R98-PC3 128 Мбайт (AGP, Radeon 9800 Pro, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	211,10
Оптический привод: NEC ND-3500A DVD±RW (DVD+R9 4x/DVD±R 16x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, IDE, OEM)	82,30
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: SVEN HT-425 (5x15 Вт колонки + 30 Вт сабвуфер, Retail)	97,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Genius KB-29e Calculator (PS/2, Red+Black, калькулятор с ЖК-экраном, 29 доп. кнопок, колесо Scroll)	21,50
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов, 1024x768)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 6.1 PCI (OEM)	70,00
Итого:	\$1455,00
Замена 1: Intel Pentium 4 3,2 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	33,10
Замена 2: BenQ FP783 Multimedia (17-дюймов, 1280x1024, web-камера)	217,40
Замена 3: ASUS V9999GT TD 128 Мбайт (AGP, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out)	142,60
Опция 1: Samsung SpinPoint P80 SP1614C 160 Гбайт, 7200 об/мин	102,70
Опция 2: руль + педали THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10
Со всеми наворотами:	\$2091,35



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! У меня при первой минуте работы Windows все время появляется ошибка "Generic Host Process for Win32 Services", и мне приходится перезагружать компьютер. Не подскажете, как разобраться с этой ошибкой?

Сначала разберемся с тем, что же такое **Generic Host Process for Win32 Services**. По нажатию **CTRL+ALT+DELETE** появляется "Диспетчер задач" — он позволяет просмотреть все запущенные процессы. Среди них должны находиться как минимум шесть процессов с названиями **svchost.exe**. Некоторые люди пугаются их и считают вирусами. В большинстве случаев это неправильно, но существуют вирусы, маскирующиеся под **svchost.exe**. Отличить их легко, так как у вирусов всегда есть привилегии прикладной программы (в графе "Имя пользователя" находится название текущей учетной записи пользователя), в то время как настоящий **svchost.exe** проходит как процесс **SYSTEM**. С ее помощью запускаются различные системные службы (сервисы), представленные в виде **dll**-библиотек. Так что программа может загружать разные **dll**-ки или системные утилиты, желающие получить очень широкие права (например, драйвера), называясь при этом одинаково.

Открытый доступ к **Generic Host Process for Win32 Services** может привести к тому, что любой вирус или шутник-хакер может послать специальный пакет на 445-ый порт компьютера и вызвать аварийное завершение службы **svchost**. При этом появляется окошко с предупреждением о том, что компьютер будет перегружен через 60 секунд. Простейшим и достаточно примитивным решением в этом случае является запрет на перезагрузку. Для этого нужно открыть командную строку: "Пуск" → "Выполнить". После чего в командной строке нужно ввести **shutdown /a**. Но тогда все остальные программы не смогут перезагружать компьютер, сделать это можно будет только вручную. Также будет все время появляться сообщение об ошибке.

Для того чтобы исправить ошибку навсегда, нужно установить брандмауэр или по-английски **firewall**. Вообще, я советую поставить его всем, а не только больным данной ошибкой, так как он значительно повышает безопасность работы Сети. Я порекомендую отечественные продукты **Kaspersky Anti-Hacker** и **Agnitum Outpost**, хотя вы и сами наверняка о них знаете.

После установки брандмауэра нам придется повозиться с настройками для **svchost**. В **Agnitum Outpost** данные действия можно проделать в режиме **Rules Wizard** именно тогда, когда приложение пытается получить доступ в Сеть. Нужно запретить входящий трафик **TCP** и **UDP** с порта **MICROSOFT_DS** (445) для исключения проблемы перезагрузки.

Напоследок замечу, что данная ошибка исправлена в **Service Pack 2**, так что если вы предпочитаете продукты Microsoft (никогда таких людей не видал, но, может быть, такие и существуют) — дерзайте.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! Такая у меня проблема — дрожит изображение на экране монитора. В середине появляется дрожащая область, как будто по экрану ходит вертикальная волна. Эффект уменьшается, если понизить частоту экрана, но понижать мне совсем не хочется — так болят глаза. Еще дрожание проходит, если поддержать компьютер выключенным некоторое время, а затем снова включить. Ну очень меня это раздражает, помогите, что делать? Кстати, я сейчас услышал еще очень тихий треск, издаваемый монитором.

Первое, что приходит на ум, это магнитные поля, наводимые другими устройствами (не беспокойтесь, я не законспирированный наш **BOFH**, что расшифровывается, как **Bastard Operator From Hell**). Недорогие устройства часто плохо экранированы и наводят большие магнитные поля. Мне известны случаи, когда оптическая мышь при движении курсора по экрану создавала треск в колонках. Еще один — колонки ловили радиосигнал от

проводной радиосети и работали как настоящие радиоприемники! Так что помехи может наводить любая периферия. В таком случае поможет заземление монитора, притом не просто подключением через заземленные розетки. Нужно подвести специальную линию от щитка. Может быть, возникает перегрузка блока питания, и из-за этого искажается сигнал, приходящий с видеокарты на монитор. Такое случается на мощных видеокартах. В таком случае стоит сменить блок питания. Бывает, что монитор очень чувствителен к искажениям строчника (устройства, осуществляющего построчный вывод изображения на экран).



Я слышал, что можно настраивать службу **Windows Update**. Что вы об этом знаете, и есть ли в настройке **Windows Update** какие-то полезные обычному пользователю возможности?

О настройке **Windows Update** известно многое. Вся информация о настройках находится в разделе реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Policies\Microsoft\Windows\WindowsUpdate\AU**.

Там содержатся следующие ключи (они разнятся от версии к версии, мы же приведем набор ключей для **Windows XP**):

NoAutoUpdate. Параметр типа **DWORD**. Содержит единицу, если служба автоматического обновления включена, и ноль в противном случае.

AUOptions. Параметр типа **DWORD**. Определяет, нужно ли спрашивать у пользователя разрешение на загрузку и установку обновлений. При значении 1 автоматические обновления отключены; 2 — режим уведомления о возможности загрузки обновлений; 3 (по умолчанию) — загрузка происходит автоматически, пользователю только выдается запрос о разрешении на установку. При значении 4 загрузка и установка идут автоматически, причем установку можно запланировать на определенное время (по умолчанию — 3:00).

ScheduledInstallDay. Параметр типа **DWORD**. Устанавливает день недели, в который будет производиться поиск обновлений для Windows: 1 — воскресенье, 2 — понедельник... 7 — суббота.

ScheduledInstallTime. Параметр типа **DWORD**. Установка часа, когда будет производиться установка новых обновлений; диапазон значений, соответственно, от 0 до 23.

UseWUSever. Параметр типа **DWORD**. Использовать ли для обновления специальный сервер — **Software Update Services**. По умолчанию значение равно 0.

RescheduleWaitTime. Параметр типа **DWORD**. Обозначает время в минутах после включения и до начала установки программы-обновления, которую в прошлый раз установить не удалось. Диапазон значений — от 1 до 60.

NoAutoRebootWithLoggedOnUsers. Параметр типа **DWORD**. Определяет, перезагружать ли ПК автоматически, если пользователь в данный момент активно работает с компьютером.



Здравствуйте, Дмитрий Горячев! В **Internet Explorer** есть функция "Автозаполнение". Подскажите, как ей правильно пользоваться? А то я сколько ни пытаюсь добиться, чтобы система мне что-то сама заполнила, все время запускается поиск, который мне не нужен.

Работа функции автозаполнения распространяется на строку **Address** в **Internet Explorer 5/6** (а еще **Windows Explorer** и некоторые диалоги **Open**), а также на различные веб-формы или поля ввода имени пользователя и пароля на веб-страницах. Как только IE находит в своем кэше слова, начало которых совпадает с вводимыми вами символами, он выводит раскрывающийся список с выбором похожих слов. Список формируется на основе данных "Журнала", списка **Favorites**, содержания папок в случае адресной строки "Проводника", списка вводимых команд и адресов, хранящихся в реестре. Этот же список можно вызвать, если поставить

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Совет от постоянного читателя нашей рубрики Федора Игнатьевича aka Beast о проблемах, связанных с почтовыми клиентами. Читайте и внимайте, так как совет действительно полезный.

Если у вас любой почтовый клиент отказывается отсылать почту, при этом нормально ее принимает, то, скорее всего, проблема в том, что закрыт 25-ый порт компьютера, который отвечает за отправку почты. Как это проверить? Напечатайте в com-строке **telnet "адрес smpt" 25** (например, **telnet smpt.mail.ru 25**), и если на экране высветится приветствие, то все в норме и проблема в другом. Но в подавляющем большинстве случаев окно виснет и закрывается, что свидетельствует о том, что ваш провайдер его не поддерживает. В этом случае вам остается только сменить провайдера либо отказаться от использования почтовых клиентов для рассылки писем.

курсор в поле ввода и нажать клавиши Up или Down либо дважды щелкнуть мышью на поле ввода.

По умолчанию автозаполнение включено для веб-адресов и выключено для форм, при этом пользователю может выдаваться запрос на включение автозаполнения для форм и паролей. Хотя имена пользователя и пароли шифруются в реестре, тем не менее автозаполнение может приводить к утечке приватной информации, поэтому каждый должен решать сам, нужно оно ему или нет. Настроить функции автозаполнения или очистить его кэш форм и паролей можно в меню **Internet Options → Content → AutoComplete**.

Если же вы хотите удалить какую-то одну запись из раскрывающегося списка, то попробуйте просто выделить эту строку и нажать клавишу **Delete** (либо в редакторе реестра запустите поиск этой строки и удалите, после того как найдете соответствующий параметр). Чтобы полностью очистить список веб-адресов, появляющихся в адресной строке браузера, необходимо выполнить иную операцию, а именно — очистить "Журнал" Internet Explorer: **Internet Options → General → Clear History**.

Несколько отличается функция **Inline AutoComplete**, включить которую можно в меню **Internet Options → Advanced → Browsing → Use Inline AutoComplete for Web Addresses**. Увидеть ее действие вы сможете, если отключите автозаполнение веб-адресов на странице **Internet Options → Content → AutoComplete** и включите **Inline AutoComplete**, — в этом случае ниспадающего списка не будет (как в IE4). Наиболее похожий адрес будет предлагаться непосредственно в строке адреса, и возможность выбрать из списка появится при нажатии стрелок на клавиатуре.

По умолчанию IE5/6 использует **Inline AutoComplete** для команд или имен папок и не использует для веб-адресов, где этот способ автозаполнения заменен ниспадающим списком.

Учтите, что при включенном режиме **AutoComplete** для веб-адресов в случае набора адреса без префикса (**http://** или **ftp://**) может не происходить автоматическая подстановка правильного префикса — в этом случае попробуйте разные комбинации включения-выключения этих двух режимов (**Microsoft** рекомендует вернуться к режиму IE4).

Кроме того, в Windows автоматически работает функция **AutoCorrect**, исправляющая ошибки пользователя при вводе адресов. Эта функция, например, исправляет такие часто встречающиеся ошибки, как **http://** или **http:** вместо правильного **http://**.

Еще одна интересная функция, прекрасно работавшая в IE4, называется **AutoScan**. Она позволяет обходиться без ввода префикса **www** и окончания **.com** для веб-адресов. То есть пользователю достаточно ввести в адресной строке **microsoft**, а браузер сам определит, нужно ли для данного адреса **www** и какое имя домена следует подставить. При этом поиск сайта ведется среди доменов **com**, **edu**, **org** — список шаблонов для автозаполнения адресов вы найдете в реестре, в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Main\UrlTemplate**.

Очень полезно при активном использовании этой функции дополнить список, внося аналогичным образом доменную зону **ru**. К сожалению, в IE5/6 эта функция интегрирована с **AutoSearch** — поисковым механизмом, запускающимся из адресной строки браузера. При этом используется далеко не лучший поисковый сайт **msn.com**. В IE4 аналогичный **AutoSearch** запускался, только если в адресной строке вводилось несколько слов, а для одного слова работал **AutoScan** (чтобы в IE4 запустить **AutoSearch** для одного слова, надо было перед ним ввести **go?** или **find**). Теперь всегда

срабатывает никому не нужный **AutoSearch**. Видимо, как обычно, по просьбам и для удобства пользователей... Так что просто отключите поиск из адресной строки в меню **Internet Options → Advanced**.



На одном Dell'овском компьютере в диалоговом окне "Система" на первой же вкладке, в нижней ее части, размещена торговая марка производителя компьютера и кнопка "Support Information". Может ли простой смертный сделать что-нибудь подобное?

Вполне. Эта возможность встроена в **Windows**, а не добавлена хитрыми программистами фирм-сборщиков компьютеров. Сначала создайте растровую картинку размером максимум **180x114** с логотипом, сохраните ее в папку **C:\Windows\System** под названием **oemlogo.bmp**. Затем составьте в "Блокноте" текстовый файл **oeminfo.ini** с такими строками:

```
[general]
Manufacturer=Вася Пирогов
Model=SUPA COMP 5000
[Support Information]
Line1= http://www.igromania.ru/
Line2=hot-line@igromania.ru
```

После этого помещаем файл в **C:\Windows\System**. Если в системной директории уже есть такие файлы, то не забудьте перед копированием сохранить их резервные копии в отдельной папке. Теперь остается только открыть диалог "Система" и наслаждаться результатом.



Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев! Случилась у меня беда. Я купил себе новый жесткий диск, подключил к компьютеру, отформатировал и так далее, в общем, все нормально. Поработал я с компьютером и совершенно нормально его выключил через меню "Пуск". Но включаю снова, а новый жесткий диск не пашет — сам он виден, но работать с ним нельзя.

Дело в том, что в Windows есть команда очистки кэша жесткого диска, адаптированная для работы с большим диском с 48-разрядной адресацией блоков (BigLBA). Это иногда приводит к сбою в работе жесткого диска и возможной поломке. Так что новый жесткий диск мог выйти из строя даже при нормальном завершении работы.

В вашем случае жесткий диск нужно нести в ремонт, так как ему уже никакие припарки не помогут. Во избежание же такой проблемы настоятельно рекомендую установить **Service Pack 2**, в нем присутствует надлежащее исправление. Также можно просто установить заплатку, исправляющую данную ошибку. Скачать ее можно по адресу: [http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=fh;\[LN\];CNTACTMS](http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=fh;[LN];CNTACTMS).



Здравствуйте. У меня проблема с моим модемом **Acorp PIM-2 56k**. Когда я купил компьютер, мне на фирме поставили все драйвера, в том числе и на модем. Он работал нормально. Но черт меня дернул переустановить Windows. Когда я дошел до фазы установки драйверов, я воспользовался диском, прилагавшимся к модему. Установился непонятно почему драйвер для какого-то **Conexant**. После этого мой модем стал буянить. Частенько перестает работать, и мне приходится перезагружаться. Дозвон до провайдера превратился в страшную пытку.

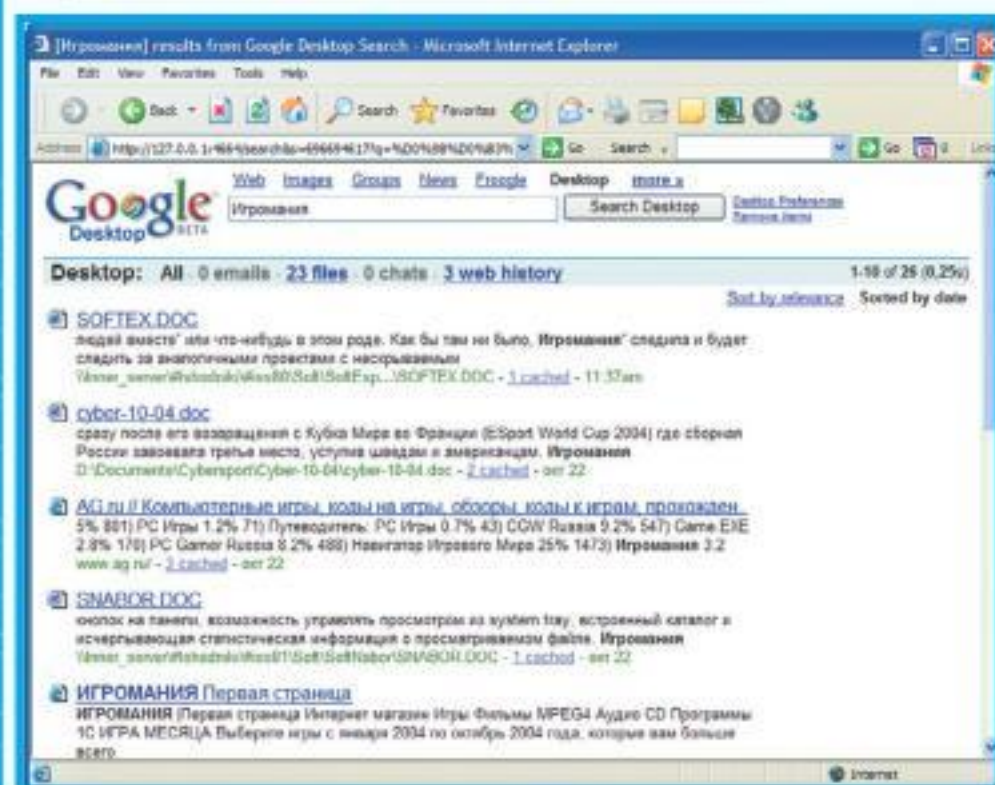
В том, что на **PIM-2** устанавливаются драйвера от **Conexant**, нет ничего странного. Данный модем построен на чипе этой компании, поэтому в принципе драйвера должны подходить. Но, видимо, инженеры **Acorp** настолько изменили структуру модема, что он стал несовместим с этими драйверами. Я могу предложить поставить стандартные драйвера для модема — испокон веков (еще с Windows 95) они помогали обладателям экзотических и/или глючных модемов избавляться от всех ошибок. Стандартные драйвера находятся в разделах **Microsoft** и **Best Data**. Рекомендую **Best Data** — этот драйвер идеален для устройств от **Conexant**, выручал даже меня, когда приходилось пользоваться дешевым модемом.

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИWINDOWS XP STARTER EDITION
НЕ БУДЕТ ПАНАЦЕЕЙ ОТ ПИРАТСТВА

Во время визита в Москву в октябре этого года Стив Баллмер (генеральный директор Microsoft) сделал без преувеличения сенсационное заявление: **Windows XP Starter Edition**, урезанная модификация обычной Windows XP (не поддерживаются локальные сети, не допускается открывать более трех приложений одновременно, максимальное разрешение экрана может быть только 800*600 и др.), чей запуск в России состоится в начале 2005 г., не позиционируется как дешевая версия Windows. И никогда не позиционировалась: устанавливать Windows XP Starter Edition планируется только на слабые компьютеры, работать на которых с базовым вариантом "форточек" просто неудобно. Более того, Microsoft не надеется, что эта операция займет большую долю рынка.

Второе значимое заявление, сделанное Баллмером в ходе все того же визита, касается расширения присутствия Microsoft в рунете — почтовой службы **Hotmail** и поисковой системы **MSN**. По его словам, русские версии этих порталов появятся уже в самое ближайшее время.

НАЧИСТЬТЕ ЕМУ ИНТЕРФЕЙС!



Отношения между **Google** и **Microsoft**, не поделившими между собой рынок поисковых систем, продолжают накаляться. В ответ на недавний выпуск **Google Desktop** (программа, позволяющая искать информацию не только в Сети, но и на локальном компьютере; см. ее в нашем "Софт-наборе") **Microsoft** мгновенно отреагировала анонсом аналогичной разработки, выход которой состоится буквально на днях.

Поисковые технологии — далеко не единственный камень преткновения между двумя этими компаниями. Уже долгое время ходят упорные (и небеспочвенные) слухи о том, что **Google** работает над собственным браузером и интернет-пейджером, при помощи

которых она планирует вытеснить **Messenger** и **Internet Explorer**. Затея не столь безнадежная, как может показаться на первый взгляд: едва ли не ежедневные сообщения об обнаружении очередной критической уязвимости в "ослике" спровоцировали взрывной рост популярности альтернативных браузеров, прежде всего **Mozilla Firefox**. Всего за месяц, с середины сентября по середину октября, дистрибутив этой программы был скачан более 4 млн. раз (до этого за весь период существования браузера **Mozilla Firefox** скачали всего лишь 1 млн. раз), и это число продолжает расти какими-то совершенно сумасшедшими темпами — по 250 тыс. скачиваний ежедневно.

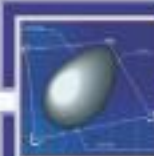
К грядущему выходу версии 1.0 разработчики программы развернули масштабную рекламную кампанию с целью привлечения средств для дальнейшего развития (**Mozilla Firefox** — некоммерческий open-source проект) и организовали "всемирную вечеринку" **MozParty**. Основные "гуляния" (53 "вечеринки") прошли 19-21 ноября в США и в... России (20). Кто бы мог подумать, что среди нас так много сторонников открытого софта?..

ДЕТКИ В КЛЕТКЕ

Сбылась мечта всех родителей и старших братьев (сестер): создана специальная программная оболочка, позволяющая избежать катастрофических последствий после работы за компьютером малолетних чудовищ... детей. Программа **Magic Desktop** от компании

EasyBits устанавливается поверх **Windows** и состоит из двух компонентов — **EasyBits Security Shield** и собственно **Magic Desktop**. При помощи **EasyBits Security Shield** можно ограничить доступ детей к потенциально опасным программам (и сайтам), оставив им лишь самые безобидные утилиты вроде "Блокнота", графического редактора или почтового клиента. "Щит" защищает и от перерасхода системных ресурсов — сколько бы ребенок не кликал на иконку какой-либо программы, **Magic Desktop** разрешит открыть только одно окно.

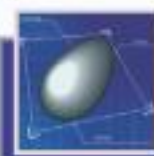
Второй компонент, сам **Magic Desktop**, представляет из себя дружелюбную, инту-



EASTER EGG

WINAMP 5.XX

Медленно наберите слово "NULLSOFT" (без кавычек), после каждой буквы L нажимая ESC (каждый раз, когда появляется диалоговое окно с предложением открыть какой-либо файл). В заголовке окна вверху, где было написано "WINAMP", появится надпись "IT REALLY WHIPS THE LLAMA'S ASS".



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, прикол — из какой-либо программы, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором **RAR** и шлите нам по адресу **soft@igromania.ru**. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.

итивно понятную программную среду. К примеру, для того чтобы отправить письмо по электронной почте, ребенку достаточно надиктовать текст в микрофон и кликнуть на иконке, символизирующей того или иного адресата (список адресатов составляют сами родители).

Чтобы получить доступ к развлекательным приложениям, несчастным цветам жизни придется сначала заработать определенное количество условных очков. Получить эти очки можно в образовательных программах (известных также как "обучалки") или... от родителей, если те вдруг вздумают вознаградить свое чадо за хорошее поведение или пятерку в дневнике.

Magic Desktop распространяется на условиях shareware, а ее стоимость составляет \$49,95.

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫ

WINDOWS XP

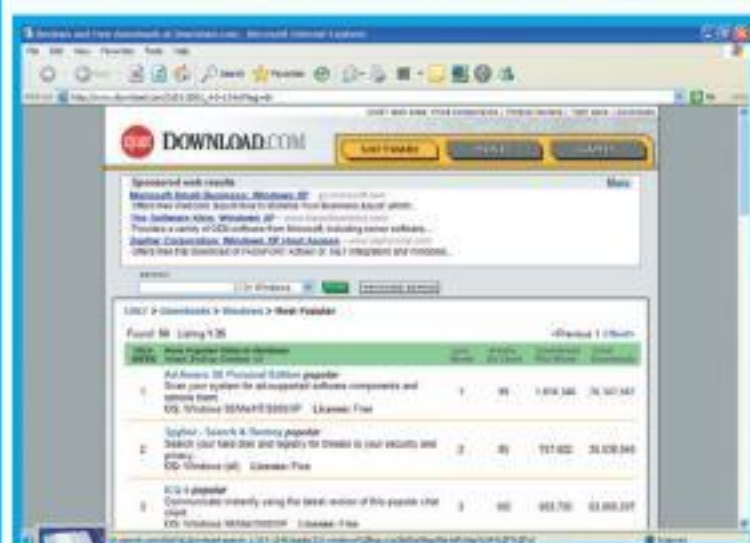
Когда за одним компьютером работают несколько пользователей, при каждой загрузке **Windows XP** выводит экран приветствия с предложением выбрать одну из учетных записей. Избавиться от этого можно следующим образом. Введите в строке меню "Пуск/Выполнить" команду "**control.exe userpasswords2**" (без кавычек), а затем в открывшемся окне снимите галочку напротив пункта "Требовать ввода имени пользователя и пароля" ("User must enter a user name and password to use this computer" — в английской версии) и нажмите кнопку "Принять". Откроется новое окошко с предложением набрать имя пользователя и пароль, под которыми вы и будете входить в систему. Все — после этого **Windows** больше не будет досажать окном приветствия.

Практика

СМЕРТЬ ШПИОНАМ
ОБЗОР ПРОГРАММ
ДЛЯ БОРЬБЫ СО SPYWARE

Через пару дней после появления на моем рабочем столе нового компьютера я решил проверить систему на наличие шпионов при помощи программы **Ad-Aware**. Минута сканирования — и пять минут шока: **Ad-Aware** нашла 172 (!) «жука». Всего за два дня (48 часов, 2880 минут, 172800 секунд) в реестре появилось более 100 «левых» ключей, на жестком диске прописались около 40 подозрительных файлов и 2 папки, а в оперативной памяти обнаружилось 13 лишних процессов.

КОРПОРАЦИЯ «БРОСАЙТЕ КУРИТЬ!»



НА КРУПНЕЙШЕМ ФАЙЛОВОМ АРХИВЕ
DOWNLOAD.COM SPYBOT И AD-AWARE ПОСТОЯННО
ЗАНИМАЮТ ПЕРВОЕ МЕСТО В РЕЙТИНГЕ СКАЧИВАЕ-
МОСТИ. А ЭТО КОЕ О ЧЕМ ГОВОРИТ.

Самое интересное заключается в том, что spyware (невидимые обычными средствами программы, которые незаметно отсылают своим разработчикам разного рода информацию о вас и ваших действиях либо капают на мозги каким-то иным образом) проникли на мой компьютер, несмотря на соблюдение всех мыслимых и немыслимых мер предосторожности. Я не посещал порносайты (для этого есть компьютер Комрада, благо он обычно уходит раньше меня), не пользовался P2P-клиентами (проще воспользоваться машиной Раффы, чтобы ему потом приписали перерасход трафика), не скачивал крэки, не устанавливал подозрительные программы от малоизвестных разработчиков и ни на секунду не выключал фаервол. И тем не менее.

Более того, риск подцепить эту заразу есть даже у тех, кто вообще никогда в жизни не выходил в интернет. Большое количество шпионских модулей распространяются в комплекте с полезными программами и устанавливаются вместе с ними (как правило, без предупреждения пользователя), так что вы можете даже и не знать, что у вас в компьютере прописался «жучок». Часть такого spyware предназначена для показа рекламы, и потому относительно безобидна. Это **Radiate** (она же — **Aureate**), встраиваемая в некоторые версии **Gif Animator**, **GetRight**, **Go!Zilla** и **ReGet**; **Cydoor**, «бесплатное» приложение к **Audio CD MP3 Studio 2000**, **PC-to-Phone** и, опять-таки, **ReGet**, а также **Web3000**, сопровождающее таким утилитам, как **NetCaptor**,

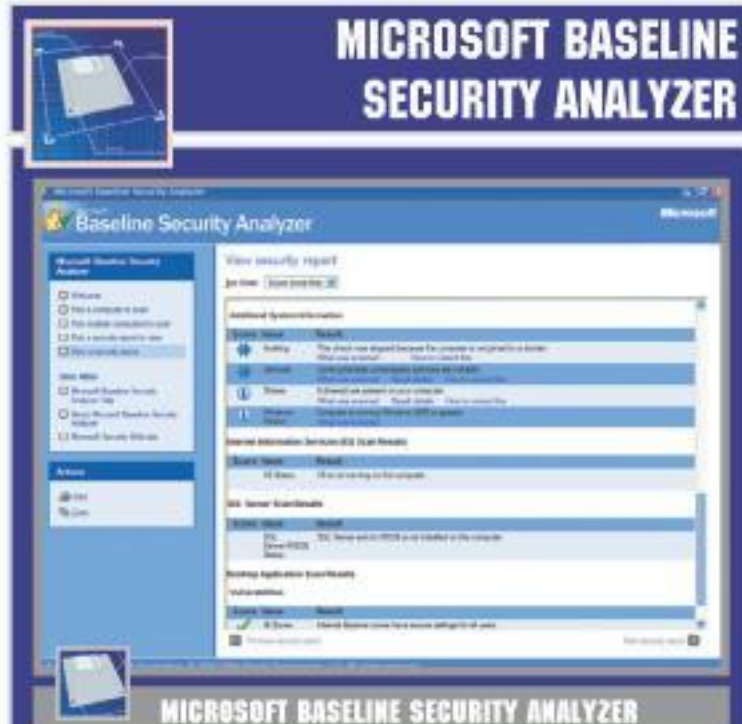
NetMonitor и **NetSonic**. После установки **Radiate**, **Cydoor** и **Web3000** постоянно поддерживают связь с сервером, получая от него данные о том, какую рекламу показывать в баннере, встроенном в основную программу — и ничего более.

Другая же половина (точнее, подавляющее большинство) шпионов куда опаснее. Они способны отсылать своим создателям данные о вас и вашем PC, воровать конфиденциальную информацию (пароли, номера кредиток и пр.), отслеживать, какого рода сайты вы посещаете, какие покупки делаете в интернет-магазинах и т.д. Особо злобные экземпляры вставляют рекламные баннеры или текст в отсылаемые вами письма и собирают информацию о каждой нажатой клавише (т.н. **keylogger**'ы).

Для чего авторам spyware нужны пароли и номера кредиток, вполне очевидно, но, зачем им, спросите вы, информация о посещаемых вами сайтах, программах, установленных на компьютере и все остальное? В первую очередь это интересует маркетологов и рекламщиков. Исследование компаний **Webroot** и **Earthlink**, результаты которого были опубликованы летом этого года, показало, что около трети всех компьютеров, подключенных к Сети, заражены spyware (в среднем по 30 шпионов на компьютер). А это — десятки (если не сотни) миллионов PC. И каждый из них отправляет кому-то некую информацию. Таким образом, авторы программ-шпионов получают исчерпывающую статистику, которую впоследствии можно использовать в самых разных целях. Украденные почтовые адреса могут быть проданы спамерам.

Широчайшее распространение шпионов уже давно стало не меньшей проблемой, чем спам и вирусы. Показательный факт номер один: в данный момент в США принимают беспрецедентно жесткий закон против spyware, который обяжет разработчиков софта предупреждать пользователей об установке программ шпионского характера. Нарушителей ждут серьезные штрафы и лишение свободы сроком до пяти лет. Показательный факт номер два: по данным Федеральной Торговой Комиссии США около половины всех обращений в службу поддержки Microsoft связаны с деятельностью spyware.

Обнаружить шпионов не так-то просто — практически все они работают в фоновом режиме и невидимы для пользователя. Узнать об их присутствии на компьютере можно по следующим признакам: внезапно возникшие или беспричинные тормоза, обилие спама, сыплющегося на «незаслуженный» почтовый ящик, замена стартовой страницы в браузере, самопроизвольная загрузка подозрительных сайтов, регулярная переадресация на какой-либо сайт вне зависимости от того, какой адрес вы набрали, возникновение новых меню и кнопок в браузере (в принципе, это может быть и безобидный плагин, но, как показывает практика, эти плагины являются настоящими рассадниками spyware), появление на жестком диске файлов и папок непонятного предназначения (обычно в каталоге Program Files), которые вы явно не устанавливали, и многое другое — деятельность spyware может проявляться самыми разнообразными способами.

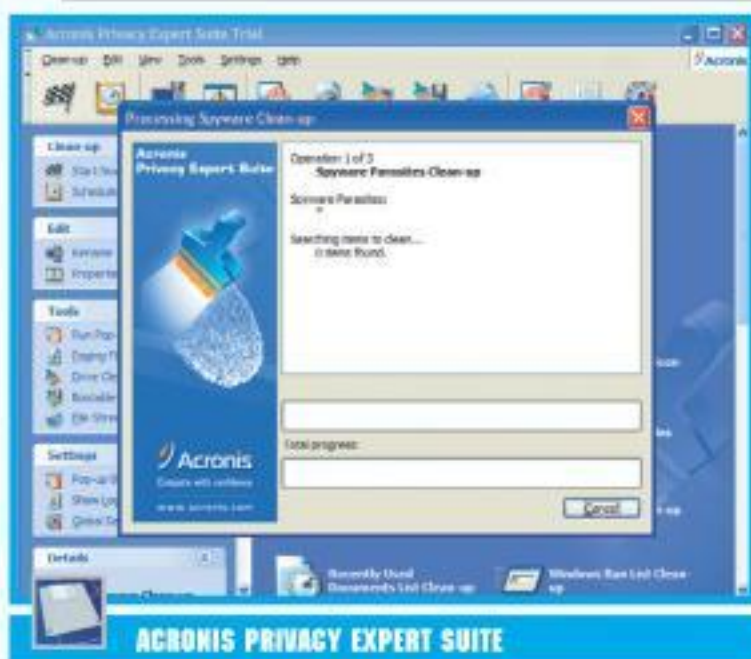
MICROSOFT BASELINE
SECURITY ANALYZER

Кто лучше всех осведомлен обо всех «дырках» и уязвимостях Windows? Ответ очевиден — сама Microsoft. **Baseline Security Analyzer** просканирует компьютер и при обнаружении каких-либо проблем в системе сообщит, как их исправить (переадресовав на соответствующую страницу справочной службы MS) и какие апдейты нужно скачать.

А может и не проявляться. Некоторые программы-шпионы работают настолько аккуратно, что обнаружить и, самое главное, уничтожить их не в состоянии даже **Ad-Aware** и **SpyBot: Search & Destroy**, самые лучшие утилиты для борьбы с подобного рода напастями. Полгода назад я подцепил где-то в интернете редкостную бяку, которая автоматически загружала мне один и тот же сайт, независимо от того, какой адрес я набирал. Бяка оказалась на редкость живучей: **Ad-Aware** и **SpyBot** вычищали результаты ее «трудов» из реестра и браузера, но после первой же перезагрузки все повторялось вновь. Обнаружить ее местонахождение на жестком диске обоим утилитам не удалось (несмотря на наличие всех самых свежих апдейтов). Выбора не было — пришлось самолично прошерстить системный диск и вручную удалить эту гадость.

Полностью пресечь проникновение шпионов на компьютер невозможно, но снизить их число до минимума вполне реально. Для этого нужно всего лишь соблюдать несколько нехитрых правил: установить хороший фаервол (из бесплатных брандмауэров лучше всего **Zone Alarm** и **Outpost Firewall**), не открывать файлы, прикрепленные к подозрительным письмам, регулярно скачивать обновления для Windows и не устанавливать программы, предназначение и полезность которых у вас вызывают сомнения. Нелишним также будет перейти на альтернативный браузер (**Mozilla Firefox**, **Maxtron**, **Opera** или **Avant Browser**), потому что распространенность **Internet Explorer** имеет и обратную сторону — его взламывают чаще всего. Если же отказываться от привычного «Ослика» вам не хочется, повысьте хотя бы уровень безопасности в его настройках (**Tools\Internet Options\Privacy**). Ну и самое главное — регулярно (желательно ежедневно) проверяйте систему специальными утилитами. О том, какие программы выбрать, мы поговорим ниже.

ACRONIS PRIVACY EXPERT SUITE



Антишпионская утилита от известной компании **Acronis** хороша почти всем. **Acronis Privacy Expert** не только очищает компьютер от spyware и «стерекет» браузер от попыток взлома, но и обладает целым рядом сопутствующих опций. Утилита блокирует всплывающие окна, очищает кэш браузера, удаляет cookies, безжалостно изничтожает временные файлы и всевозможный мусор. При всем этом за Acronis Privacy Expert просят какие-то уж совершенно смешные деньги (по сравнению с другими shareware-программами) — \$3,6, т.е. чуть больше 100 рублей.

Плюсы

+ Отлично справляется с основной массой шпионов, имеет много сопутствующих опций.

Минусы

— Гм. Платность — если \$3,6 для вас большие деньги.

Резюме: Не будь у Acronis Privacy Expert бесплатных аналогов, мы бы без колебаний присудили ей титул «Наш выбор». Уж очень она хороша.

AD-AWARE



Среди всех программ для борьбы со spyware Ad-Aware пользуется наибольшим авторитетом. Утилита сканирует жесткий диск, оперативную память, реестр, съемные носители и при выявлении шпионов выводит список с подробной информацией об их типе, месте гнездования и адресе в реестре. Отловленное spyware можно тут же уничтожить или поместить в «карантин» — на случай если удаление какой-то записи в реестре или какого-то файла спровоцировало неполадки в системе (тогда удаленную запись или затертый файл можно будет восстановить). Впрочем, это маловероятно — лично я никогда не слышал о том, чтобы из-за Ad-Aware возникали какие-нибудь проблемы. В платной версии доступен резидентный монитор Ad-Watch, в реальном времени отслеживающий и пресекающий все попытки шпионов прокрасться на ваш компьютер.

Не следует забывать, что обеспечить надежный заслон против шпионов программа сможет лишь при условии регулярного обновления, поэтому не ленитесь ежедневно закачивать апдейты.

Плюсы

+ Высокая эффективность, турбореактивная скорость сканирования, более чем презентабельный внешний вид.

Минусы

— В бесплатной версии отсутствует монитор Ad-Watch.

Резюме: Однозначный, не подлежащий обжалованию и пересмотру must install. Ad-Aware способен выследить и бесследно ликвидировать почти любое spyware.

GIANT ANTISPYWARE



GIANT AntiSpyware менее известен, чем SpyBot и Ad-Aware, но с поиском шпионов он справляется ничуть не хуже. Программа снабжена резидентным монитором для отслеживания всех обращений к реестру и функцией автоматического обновления. По заверениям разработчиков, принципиальное отличие GIANT AntiSpyware от другого антишпионского софта заключается в наличии доступа к **SpyNet**, сетевой базе данных, где собрана информация о сотнях тысяч программ-шпионов.

Плюсы

+ Хорошие результаты сканирования, резидентный монитор.

Минусы

— Платность.

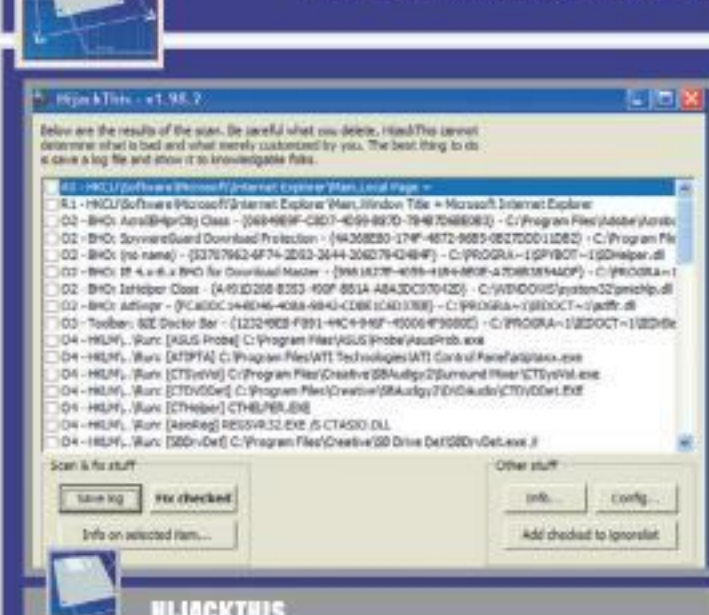
Резюме: Единственная утилита, способная тягаться с Acronis Privacy Expert в плане функциональности — такого количества опций и разнообразных настроек нет ни в SpyBot, ни в Ad-Aware.

SPYBOT — SEARCH & DESTROY

Не пугайтесь кустарного интерфейса: несмотря на неприглядную внешность, SpyBot — Search & Destroy на ура справляется с любым spyware, порой даже лучше, чем Ad-



НА СТРАЖЕ БРАУЗЕРА



Чаще всего первым пострадавшим от зловредной деятельности spyware оказывается браузер — каждый второй шпион пытается добавить в многострадального «Ослика» свои панели или установить в качестве стартовой страницы какой-нибудь порноварезный сайт. Воспрепятствовать этому безобразию призваны **HijackThis** и **ToolbarCop**, на корню пресекающие поползновения любых программ встроиться в браузер. Обе утилиты бесплатны и обладают схожим интерфейсом. Выбирайте любую — разница между ними минимальная.

Аware. Достигаются такие результаты за счет того, что SpyBot вгрызается в систему гораздо глубже Ad-Aware, и потому обнаруживает больше шпионов. Но есть у этого и обратная сторона: SpyBot иногда (не слишком часто, но все же) ставит черную метку даже на вполне безобидных вещах, на которые Ad-Aware не обратила бы никакого внимания. Мораль: внимательно просматривайте все, что он предлагает удалить.

Во избежание возможных проблем (копание в реестре всегда сопряжено с риском) перед первым запуском утилиты осуществляется резервное копирование реестра. Опция «Иммунизация системы» позволяет в считанные секунды заткнуть основные «дыры», через которые обычно просачиваются шпионы.

Плюсы

+ Сканирование проводится на более глубоком уровне, чем в Ad-Aware, присутствует возможность «иммунизации» системы.

Минусы

— Морально устаревший интерфейс.

Резюме: Один из представителей семейства Абсолютно Незаменимых Программ. Наряду с Ad-Aware SpyBot обязателен к установке всем и каждому.

Дать однозначный ответ на вопрос, какой из представленных программ стоит отдать предпочтение, довольно сложно — у каждой из них есть свои достоинства и недостатки. В идеале желательно иметь на компьютере весь описанный софт, ибо так будет надежнее: то, что не найдет одна утилита, найдет и уничтожит другая. Если же перспектива установить и регулярно сканировать систему добрым десятком программ вас не очень радует, лучше остановить свой выбор на Ad-Aware и SpyBot — этой связки в большинстве случаев вполне достаточно, к тому же они совершенно бесплатны.

СОФТВЕРНЫЙ
НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ТВОЗДЬ НАБОРА

WINDOWS MEDIA PLAYER 10 RUS

Разработчик: Microsoft

Язык: русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.microsoft.com/Rus/WindowsXP/Experiences/Windowsmediaplayer/Videos/MusicAnyWhere.msp

Безапелляционно заявляем: десятая попытка Microsoft создать успешный медиапроигрыватель однозначно удалась. К десятой версии Media Player обзавелся эргономичным интерфейсом (интерфейс предыдущей версии не охотился только ленивый) и массой новых функций. Программа умеет проигрывать музыкальные и видеофайлы, DVD, записывать CD и копировать содержимое музыкальных дисков на винчестер. Упорядочить коллекцию музыки с помощью этой программы настолько удобно, что даже я задумался о том, чтобы перейти на Media Player, хотя отродясь пользовался только WinAmp. И самое главное — программа перестала тормозить и подвисать по чьей-то воле.

Рейтинг: 10

AI ROBOFORM 6.0.9

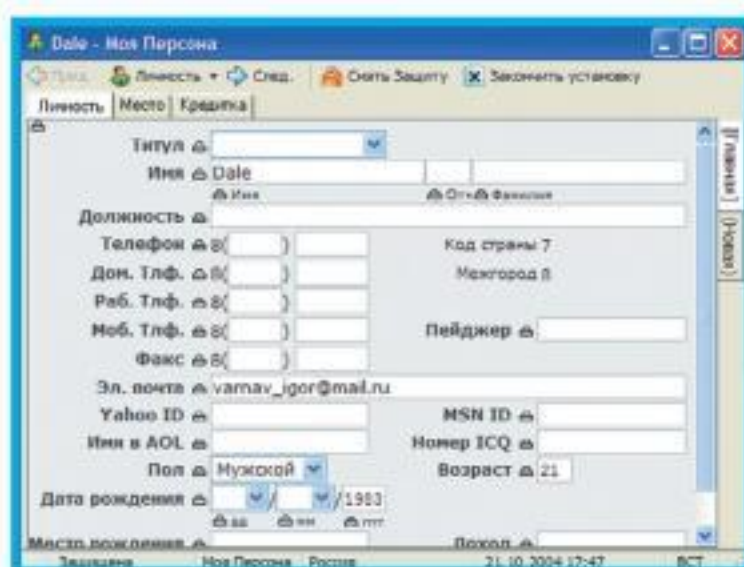
Разработчик: RoboForm

Язык: английский, русский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.roboform.com/index.html

Для того чтобы зарегистрироваться на форуме или скачать какую-либо программу, интернет-пользователи вынуждены очень часто проходить через такую малоприятную проце-



дуру, как регистрация. Заполнять каждый раз гигантскую анкету с парой сотен вопросов (интересуются всем: от цвета носков до половой принадлежности домашней собаки) — долго и утомительно. Избавиться от этой пытки раз и навсегда можно установив программу AI RoboForm, которая будет заполнять все эти регистрационные формы автоматически (на основе информации, введенной вами при первом запуске утилиты).

Рейтинг: 8

BURN4FREE 1.0.2

Разработчик: Simone Tasselli

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.burn4free.com

Одна из бесчисленных утилит для записи информации и музыки на компакт-диски и DVD. Burn4Free способна писать на CD/DVD, CD-R/CD-RW, DVD-R/DVD-RW и DVD-RAM/DVD+RW, умеет создавать ISO-файлы и знакома со всеми основными форматами музыкальных файлов — WAV, FLAC, WMA, MP3, MP2, MP1, OGG и CDA. А еще — абсолютно бесплатна.

Рейтинг: 8

GOOGLE DESKTOP

Разработчик: Google

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: <http://desktop.google.com>

Google Desktop можно без преувеличения назвать принципиально новым поисковиком. Это первая программа, которая может искать информацию не только в интернете, но и на жестком диске. Данная версия является тестовой, и потому ей доступен поиск только в файлах самых распространенных программ — Outlook Express, AOL Instant Manager, Word, Excel, PowerPoint, Internet Explorer, "Блокнот".

Рейтинг: 8

FREECOMMANDER 2004.10

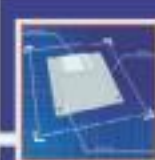
Разработчик: Marek Jasinski

Язык: английский

Тип распространения: freeware

Сайт: www.freecommander.com/index_en.htm

Похоже, старичку Total Commander придется потесниться — freeCommander превосходит его буквально во всем. Программа совмещает в себе преимущества классического "Нортон" и "Проводника", причем от второго во freeCommander даже больше, чем от первого. По нажатию правой кнопки мыши выскакивает контекстное меню, на панели инструментов присутствуют пиктограммы дисков (чтобы можно было быстро переключиться на нужный), имеются встроенные про-

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете рабочие версии этих программ, а из "Софтверного набора" в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как "жертвовать").

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

смотрящий и архиватор. Не понравилась лишь небольшая тормознутость утилиты (каталоги она открывает медленнее, чем Total Commander) и то, что большинство команд, например копирование и перенос, выполняются сразу после нажатия на функциональную клавишу без запроса на подтверждение.

Рейтинг: 8

KEY TWEAK — KEYBOARD REMAPPER 2.1.1

Разработчик: Travis Krumsik

Язык: английский

Тип распространения: donateware

Сайт: <http://webpages.charter.net/krumsick>

Key Tweak пригодится в том случае, если вы вдруг задумаете изменить раскладку клавиатуры. Утилита позволяет парой кликов изменить значение любых клавиш (не хотите поменять функции "пробела" и Backspace или, скажем, Enter и Escape?). Ее же можно использовать для того, чтобы повесить на "горячие клавиши" управление WinAmp, проверку почты, запуск калькулятора и другие действия.

Рейтинг: 8

JV16 POWER TOOLS 1.4

Разработчик: Macecraft Software

Язык: английский, русский

Тип распространения: shareware

Цена: \$29,95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.jv16.org

Jv16 Power Tools представляет из себя многофункциональную утилиту для обслуживания системы. В ней есть редактор реестра (поиск, очистка, исправление ошибок, удаление записей из "Установки и удаления программ", редактирование автозагрузки), файловый менеджер (склеивание, разрезание, поиск файлов (и их дубликатов), смена атрибутов, шифрование, пакетное переименование), модуль для удаления временных и ненужных файлов, а также консоль для автоматизации часто выполняемых действий (запуск какой-либо программы, очистка реестра, удаление временных файлов и т.д.).

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ



"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежати́на!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана AVP, Winamp, WinRAR и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мании").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

PERFECT PROCESS 1.1**Разработчик:** VelociWare**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.veloci.dk/index.asp?visnu=ppmain.htm

Аналог широко известной программы **Process Explorer**. В окне **Perfect Process** можно просмотреть список запущенных процессов и описание каждого из них (если описания нет, его можно найти в интернете — для этого достаточно нажать одну-единственную кнопку), а в случае зависания какого-либо приложения — аккуратно выгрузить его из памяти, не допустив зависания других процессов по принципу “домино”. С ее же помощью можно редактировать список автозагрузки.

Рейтинг:  9**SPELL CHECKER 1.2****Разработчик:** Поварницын Александр**Язык:** русский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** <http://spell.com.ru/>

После запуска утилита тихонько сидит в памяти, давая знать о себе только тогда, когда пользователь начинает набирать какой-либо текст. Если какое-то слово набрано с ошибкой, в левом верхнем углу экрана появляется красное окошко **Spell Checker**, сигнализирующее об “очепятке”. К дистрибутиву программы приложены словари русского и английского языка.

Рейтинг:  7**TROJAN REMOVER 6.3.1****Разработчик:** Simply Super Software**Язык:** английский**Тип распространения:** shareware**Цена:** \$24,95**Способ распространения:** кредитная карта**Сайт:** www.simplysup.com/tremover

Работа этой утилиты начинается уже после того, как антивирусы нейтрализуют сетевых “червей”. Полное удаление вирусов и троянов антивирусам удастся далеко не всегда, и вот тут-то на помощь приходит **Trojan Remover**. Он полностью вычищает “червяков” из системы (и реестра), фиксируя при этом все свои действия в лог.

Рейтинг:  9**ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ****К СТАТЬЕ "СМЕРТЬ ШПИОНАМ"****ACRONIS PRIVACY EXPERT SUIT 7.0****Разработчик:** Acronis**Язык:** русский**Тип распространения:** shareware**Цена:** \$3,6**Способ оплаты:** кредитная карта, карта

“Много.py”, банковский перевод

Сайт: <http://acronis.ru/products/privacyexpertpersonal>

Acronis Privacy Expert очищает компьютер от spyware, “стережет” браузер от попыток взлома, блокирует всплывающие окна, очищает кэш браузера, удаляет cookies, безжалостно уничтожает временные файлы и всевозможный мусор. При всем стоит программа сущие копейки — \$3,6, т.е. чуть больше 100 руб.

Рейтинг:  9**AD-AWARE 1.05****Разработчик:** Lavasoft**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.lavasoftusa.com/software/adaware

Утилита сканирует жесткий диск, оперативную память, реестр, съемные носители и при выявлении шпионов выводит список с подробной информацией об их типе, месте гнездования и адресе в реестре. Отловленное spyware можно тут же уничтожить или поместить в “карантин” — на случай, если удаление какой-то записи в реестре или какого-либо файла спровоцировало неполадки в системе (тогда удаленную запись или затертый файл можно будет восстановить). В платной версии доступен резидентный монитор Ad-Watch, отслеживающий и пресекающий в фоновом режиме все попытки шпионов прокрасться на ваш компьютер.

Рейтинг:  10**GIANT ANTISPYWARE 1.0.278****Разработчик:** GIANT Company Software**Язык:** английский**Тип распространения:** shareware**Цена:** \$29,95**Способ оплаты:** кредитная карта**Сайт:** [www.giantcompany.com/\(repnv455j3gmt2fdlbwfb45\)/p_antispyware.aspx](http://www.giantcompany.com/(repnv455j3gmt2fdlbwfb45)/p_antispyware.aspx)

GIANT AntiSpyware менее известен, чем SpyBot и Ad-Aware, но с поиском шпионов он справляется ничуть не хуже. Программа снабжена резидентным монитором для отслеживания всех обращений к реестру и функцией автоматического обновления. По заверениям разработчиков, принципиальное отличие GIANT AntiSpyware от другого антишпионского софта заключается в наличии доступа к **SpyNet** — сетевой базе данных, где собрана информация о сотнях тысяч программ-шпионов.

Рейтинг:  8**HIJACKTHIS 1.98****Разработчик:** Merijn**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.merijn.org

Чаще всего первым пострадавшим от деятельности зловредного spyware оказывается браузер — каждый второй шпион пытается добавить в многострадального “Ослика” свои панели или установить в качестве стартовой страницы какой-нибудь порно-варезный сайт. Воспрепятствовать этому безобразию призвана **HijackThis**, на корню пресекающая поползновения любых программ встроиться в браузер.

Рейтинг:  7**ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ**

В “Игроманский стандарт” входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе “CD-Мания”.

Антивирус Касперского Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.5, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, K-Lite Mega Codec Pack 1.15, RAD Video Tools, Microsoft.NET, QuickTime 6.5.2, Winamp 5.0.5, WinRAR 3.40, VobSub 2.23. (CheMax, Dirty Little Helper и Magic Trainer Creator ищите на диске в разделе “Кодекс”)

MICROSOFT BASELINE SECURITY ANALYZER**Разработчик:** Microsoft**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.microsoft.com/technet/security/tools/mbsahome.msp

Кто лучше всех осведомлен обо всех дырах и уязвимостях Windows? Ответ очевиден — сама **Microsoft**. **Baseline Security Analyzer** просканирует компьютер и при обнаружении каких-либо проблем в системе сообщит, как их исправить (переадресовав на соответствующую страницу справочной службы MS) и какие апдейты нужно скачать.

Рейтинг:  7**SPYBOT — SEARCH & DESTROY****Разработчик:** Stardock**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** www.safer-networking.org/en/index.html

Несмотря на неприглядную внешность, **SpyBot — Search & Destroy** на ура справляется с любым spyware, порой даже лучше, чем Ad-Aware. Достигаются такие результаты за счет того, что SpyBot вгрызается в систему гораздо глубже Ad-Aware и потому обнаруживает больше шпионов. Но есть у этого и обратная сторона: SpyBot иногда (не слишком часто, но все же) ставит под подозрение даже вполне безобидные вещи, на которые Ad-Aware не обратила бы никакого внимания.

Во избежание возможных проблем (копание в реестре всегда сопряжено с риском) перед первым запуском утилиты осуществляется резервное копирование реестра. Опция “Иммунизация системы” позволяет в считанные секунды заткнуть основные “дыры”, через которые обычно просачиваются шпионы.

Рейтинг:  9**TOOLBARCOP 2.6****Разработчик:** Ramesh**Язык:** английский**Тип распространения:** freeware**Сайт:** <http://windowsxp.mvps.org/toolbarcop.htm>

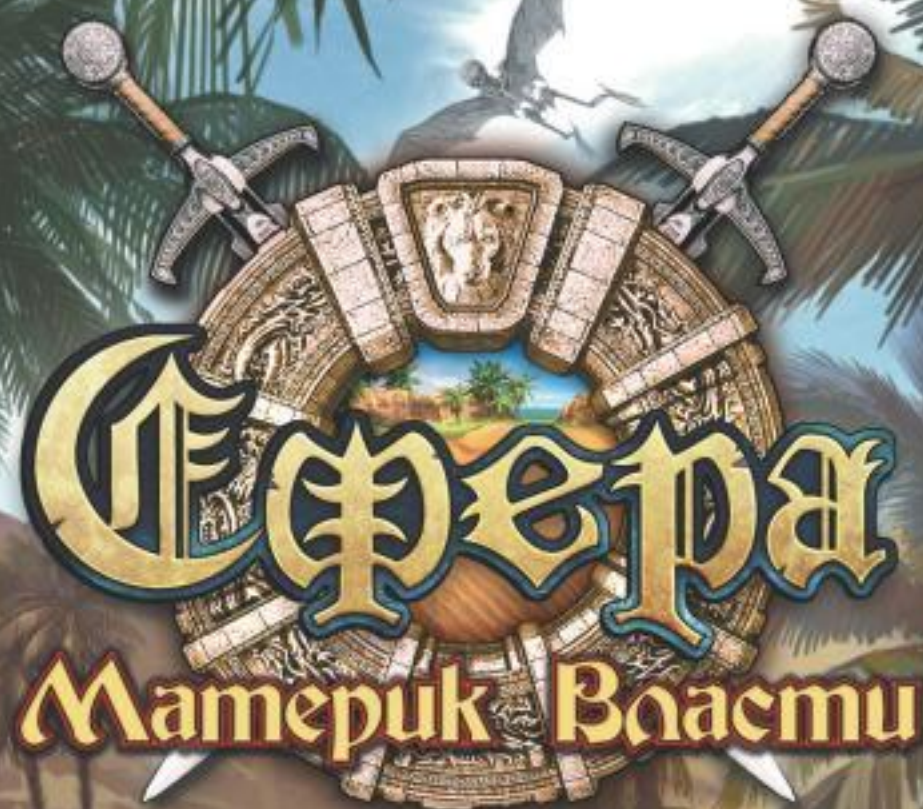
Эта утилита является практически полным аналогом **HijackThis**, и, как нетрудно догадаться, предназначена она для борьбы с программами-шпионами, взламывающими браузер. Интерфейс **ToolbarCop** очень схож с интерфейсом **HijackThis**.

Рейтинг:  7

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Новая СФЕРА твоей новой жизни!



- Новый Материк
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа - выбирайте себе профессию

 **НИКИТА**

<http://sphere.yandex.ru>

Яndex
Найдётся всё

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую всех интернетчиков и тех, кто только собирается выйти на просторы Всемирной Паутины. В этом номере мы подводим промежуточные результаты конкурса на лучшую подборку ссылок. Победитель публично премирован (см. **"Интересное в Сети"**) лицензионной версией Far Cry, а конкурс — продолжается: присылайте интересные подборки адресов с описаниями и не забывайте, что всевозможные игровые порталы и новостные сайты нами не рассматриваются.

К нам продолжают приходить письма по статье **"Двигатель сетевого прогресса"**. Основная просьба — рассказать про альтернативные движки для создания сайтов. Что ж, выполняем вашу просьбу. Публикуем обзор сразу нескольких движков, как похожих, так и не очень похожих на PHP — читайте статью **"Сетевой форсаж"**.

Не пропустите интереснейший аналитический материал в разделе **"Игра в онлайн"** — **"Опустевшие миры"**. В статье рассказывается о провалах онлайн-проектов, а по ходу дела разбирается, как не прогадать при покупке онлайн-игры, на что стоит обращать внимание.

Желаю вам приятного прочтения. Оставайтесь на связи!



Алексей Макаренко

та. Если повезет, то подсекут сразу двух-трех. Чуть больше года назад в Англии блюстителям порядка удалось выудить пять педофилов за раз — то-то было шуму. Событие преподнесли чуть ли не как тотальное истребление педофилии туманного Альбиона. Но что такое 5 по сравнению со 150 извращениями... Именно столько педофилов совсем недавно арестовали полицейские различных государств. В преступную сеть входили социальные служащие, учителя, медработники. Все они коварно пользовались своим служебным положением для того чтобы запечатлеть на фото пленку (а то и на видео) обнаженные детские тела. Дальше, понятно, изображения скидывались в Сеть и распространялись по всему миру.

Поскольку в подавляющем большинстве развитых стран уже существуют соответствующие законы, участников организации ждут большие штрафы и даже реальные сроки заключения.

Хакеры на службе государства

В то время как в одних странах ведут отчаянную борьбу с хакерами, всеми правдами и неправдами стараясь вывести преступников виртуальности на чистую воду, схватить за шкирку и водворить в КПЗ, в других странах хакеров с пользой используют для межгосударственных войн. Вот, например, Северная Корея. Под надзором государственных структур в вузах подготовили несколько сотен профессиональных хакеров для отражения возможных атак со стороны основного политического противника — Южной Кореи. Ну а поскольку лучший способ защиты — нападение, понятно, что хакеры могут не только защищать государственные интернет-ресурсы, но и громить "вражеские" сайты.

Южная Корея тоже решила не отставать и снарядила учзава в кратчайшие сроки воспитать из повернувшихся компьютерных хулиганов отряд из нескольких десятков профессиональных хакеров.

Педофилы наступают

Педофилы покупают в Сети сайты и размещают на них фотографии объектов своего пагубного вожделения. Они заманивают в Мировую Паутину несчастных деток и словно пауки накидываются на юных созданий — удовлетворяют свои низменные потребности на



форумах. Педофилы коварно подстерегают детишек в чатах, назначают им встречи, на которых пользуются беспомощностью чад и... Вскоре оказываются за решеткой, пойманные за руку — или за что там обычно ловят педофилов — блюстителями порядка. Полицейские из отдела охраны нравственности выслеживают извращенцев по всему миру. Судя по количеству информации в Сети, посвященной тому, как уберечься от атак педофилов в онлайн, можно решить, что именно педофилы и есть главная проблема современного человечества. А вовсе не терроризм и безработица.

Однако проблема действительно существует, и мы на страницах "Игромании" не раз рассказывали вам об успешных акциях поимки правонарушителей. Но до этого было, скажем так, принято вылавливать педофилов мелкими партиями. Бывало, начнут полицейские операцию да и поймут одного супоста-

Веселое путешествие в никуда



Количество интернет-услуг становится с каждым годом — да что там годом, месяцем и даже днем — все больше и больше. Когда-то было проблемой купить, например, продукты через Сеть. А сейчас — заходи на сайт, выбери понравившийся продукт, и через час тебе доставят его на дом в самом свежайшем виде. Хочешь живые цветы для любимой? Тоже не вопрос — зайти на сайт, оформить заказ... в нужный день и час доставят по указанному адресу. А уж о игрушках, мебели, видео и говорить не приходится. Было бы желание — продадут да еще и бонусов всевозможных в придачу напихают, чтобы и в будущем обращались.

Однако при покупках товаров через Сеть нужно быть предельно осторожным. Это в обычный магазин пришел, взял с прилавка, что нужно, оплатил в кассе, и вот ты уже счастливый обладатель заветной вещицы. В интернете существует вероятность, что желанный товар осчастливит какого-нибудь дя-

дую Васю из Урюпинска. Ошибетесь при заполнении формы с адресом, неверно напишите фамилию, индекс не тот укажете — и пиши пропало. Никакого товара уже не доставят. Или в выборе цвета в окне браузера ошибку сделаете. А если вы не покупку делаете, а заказываете, например, номер в отеле?

Такой конфуз и случился с жительницей Англии — Кристиной Кук. Собравшись отдохнуть в Испании, госпожа Кук заказала через интернет билеты на самолет до Испании, то есть, куда и хотела попасть. А вот номер в отеле Кристина заказала в... Германии. Просто названия отелей были похожи, а то, что в окошке "Эксплорера" значилась не та страна, госпожа Кук не заметила. И, понятно, весьма удивилась, когда по приезду в Испанию никакой уютной комнатки ей не предоставили.

В итоге — потеря нескольких тысяч долларов и испорченный отдых. Кристина на следующий год собирается снова на отдых в Испанию. Надеемся, что теперь заказ номера в отеле она будет делать по телефону...

В интернет через таксофон

Похоже, в скором будущем жители столицы получат новый способ доступа к интернету. На прошедшей в октябре выставке "ИнфоКом-2004" МГТС представила новый вид таксофонов — с возможностью отсылать e-mail и SMS-сообщения. Полазить по сайтам, правда, не получится, зато в таксофон встроен фотоаппарат, и в любой момент можно сделать карточку на память.

Устанавливать или нет подобные аппараты по всей Москве, пока еще не решено, но уже сейчас все любители новинок могут опробовать устройство в деле — чудо-таксофоны установлены на Павелецком вокзале, в РУДНе (Российский университет Дружбы народов) и в ЦДТ (Центральный дом туриста).

Оплата — банковские карты и карты МГТС.

Индия против порнографии

Разные страны по-своему борются с сетевой порнографией. Кто-то вводит суровые законы для владельцев ХХХ-ресурсов. Кто-то наказывает провайдеров, предоставляющих хостинг для секс-сайтов. В Китае и вовсе сразу за решетку сажают. Индия пошла по другому пути. Власти этой страны почесали тыковку и решили, что большая часть жителей Индии выходит в Сеть из интернет-кафе и игровых клубов. А раз так, то можно просто переписать всех посетителей соответствующих заведений, а если вдруг на компьютерах кафе будет обнаружена порнографическая информация, так тут же и брать нарушителей порядка. Ведь заранее известно, кто в какое время работал за той или иной машиной.

Было решено выдать интернетчикам специальные карточки, которые они обязаны предъявлять при посещении клубов и кафе. А тех, на кого карточек не хватило, будут фотографировать на веб-камеры, а владельцы заведений обязаны целый год хранить эти фотографии на винчестерах.

Индийские интернетчики недовольны — по их мнению, новые порядки нарушают их конституционные права, — власти же неумолимы. Перепись интернет-населения Индии начнется в самом ближайшем будущем.

Знакомство через Сеть

Еще на заре интернета пользователи поняли, что Сеть — отличное место для знакомств. Сначала знакомились на конференциях, затем перешли на форумы, после обосновались в чатах, а там уже дело и до сайтов знакомств дошло. Появились всевозможные "МиссингЮ", "ФайндМи" и прочие им подобные.

Приблизительно год назад стало модно знакомиться либо в ЖЖ (LiveJournal), либо через интернет-пейджеры. И тогда же различные сайты знакомств запаниковали — все шло к тому, что услуги интернет-порталов влюбчивым интернетчикам больше не понадобятся. Однако исследование, проведенное менее месяца назад компанией **Jupiter Research**, показало обратное. Оказывается, популярность подобного рода сайтов, напротив, растет. Только лето и осень 2004 года рост служб онлайн-знакомств составил более 20%. Это при том, что многие подобные



сайты перешли на коммерческую основу!

Так что смело делаем фотографии на цифровой фотоаппарат, придумываем историю и отправляемся в онлайн искать свою вторую половинку, несмотря на то, что философы утверждают, что любой человек — самодостаточен. На то они и философы, чтобы теорией заниматься. Интернетчику лучше все узнавать на практике.

Вера, надежда...

Когда-то люди читали газеты и беззаветно верили тому, что в них писали журналисты. Затем появилось радио, и люди стали больше доверять тому, что говорил голос диктора, а газеты стали считать второсортным источником информации (за исключением нескольких изданий). На смену радио пришло телевидение, и вот уже все верят только голосу с экрана да еще желательному и с сурдопереводом. С появлением интернета пользователи прониклись глубоким доверием к тому, что публикуют на всевозможных новостных сайтах. Но то было на заре становления Сети. Сейчас, когда Всемирная Паутина охватила чуть ли не весь земной шар, пользователи почесали тыковку, посоображали, сопоставили информацию, которую интернет-журналисты на гора выдают на сайтах, с тем, что имеет место быть на самом деле... И вот уже доверие к тому, что публикуют в Сети начало падать.

Группа независимых ученых провела исследование, в ходе которого выяснилось, что интернет-новостям сегодня доверяют менее половины интернетчиков. Это при том, что еще в прошлом году более 60% пользователей не сомневались в информации, публикуемой на различных сайтах.

Разумеется, ученые решили, что это неспроста. И есть мнение, что в скором будущем

появится новый способ распространения информации, а точнее — способ донесения ее до потребителя. Будет интересно посмотреть...

От Даздрапермы к Презипутину

История знает множество нелепиц, связанных с именами. Как только сердобольные папаши и одержимые мамыши не называли своих ненаглядных чад. За примерами далеко ходить не надо. Достаточно вспомнить середину прошлого века. Место действия — СССР. Именно тогда на свет появлялись чудо-дети со звучными незабываемыми именами Юралг (Юрий Алексеевич Гагарин), Меженды (Международный женский день), а уж сколько бродило по просторам государства Даздраперм (Да здравствует Первое мая) и Даздрасенов (Да здравствует Седьмое ноября), и представить себе сложно. О том, как живется детям с такими именами, мало кого беспокоило. Впрочем, согласно той же истории, дразнить носителей славных имен было строжайше запрещено. За это могли и не только по попке отшлепать.

Многие думали, что подобный именотворческий процесс остался в далеком прошлом. А зря! Он и сейчас идет полным ходом. Например, не так давно супруги из Ульяновска решили назвать своего сына Презипутиным (как расшифровывается, понятно). Назвали или нет — неизвестно, известно, что родня была сильно против.

А вот что у папаша-китайца не получилось назвать своего сына... "@" — известно доподлинно. Когда в администрацию провинции Китая Дженджоу обратился отец ребенка и потребовал, чтобы его чадо зарегистрировали как "@", все были, мягко говоря, удивлены. Причем папаша сам не знал, как правильно произносить имя своего ребенка, поэтому просто нарисовал символ "собаки" и сказал, что его сына надо назвать вот так. На вопрос, зачем совершать столь необдуманный поступок, ответил, что с таким именем его сыну будет в дальнейшем удобно общаться в интернете, участвовать в различных онлайн-переговорах. Понятно, что в администрации покрутили пальцем у виска, поинтересовались душевным здоровьем клиента. Но остроумный папаша заявил, что на всех клавиатурах этот знак есть, а значит — имя вполне можно зарегистрировать.

И жил бы сейчас на планете Земля первый гражданин с именем "@", если бы не вмешательство властей. Нерадивому отцу было заявлено, что символ "@" не имеет звукового эквивалента в китайском языке (ну не "собакой" же ребенка, в самом деле, называть), а значит, и зарегистрировать столь странное имя нельзя.

С одной стороны, ущемление гражданских свобод — родители имеют право называть своих детей, как им хочется. С другой — можно только порадоваться за ребенка, парнишке не придется терпеть издевательства от сверстников в школе. ■



СЕТЕВОЙ ФОРСАЖ

Обзор бесплатных движков для создания сайта

Мы уже публиковали статьи, рассказывающие о преимуществах использования сетевых двигателей для строительства сайтов (см. "Игромания", №7/82). На сегодняшний день существует большое количество бесплатных движков (порталов), на которые можно обратить внимание. Но именно это порождает проблемы. Движков так много, что даже поверхностное знакомство с каждым отнимет массу времени и сил.

Чтобы вы не заблудились в этом лесу, не тратили бесполезно свои драгоценные минуты, мы сегодня представим вам лидеров сетевого портал-парада. Совсем недавно мы учили вас делать сайт на **PHP-Nuke**. Но не одним "Нюком" едины! Существует огромное количество бесплатных движков, которые не хуже, а в чем-то даже лучше "Нюка". Вы получите представление о 10 самых лучших на сегодняшний день движках. Мы расскажем об их основных характеристиках, интересных особенностях и предлагаемых наборах дополнительных модулей, расширяющих возможности каждого конкретного двигателя.

PHP-Nuke

Начнем наш обзор с самой популярной **CMS PHP-Nuke** и его производных. Мы уже подробно рассказывали о строительстве сайта на этом движке. Но **PHP-Nuke** является папой и мамой большого числа других движков.

PHP-Nuke (или, как любят называть его почитатели, просто "Нюк") — это один из первых массовых движков. Его релиз состоялся летом 2000 года. В то время Сеть была еще не такой, какой знают ее большинство сегодняшних пользователей. Были проблемы с качественными российскими хостингами. Общие стандарты были еще незрелыми (например, язык PHP, на котором написан движок, считался "нестандартным"). Но разработчики преодолели все сложности, и движатель (хотя и медленнее, чем во времена работы над 4-5 версией) успешно развивается. На сегодняшний день доступна версия за номером — 7.4.

Несмотря на то, что **PHP-Nuke** является прародителем добрых двух десятков других порталов, он сам отпочковался от двигателя **ThatWare** (который прекратил свое существование уже довольно давно).

Возраст "Нюка" является его плюсом и минусом одновременно. К нему написано огромное количество модулей на любой вкус (которые по большей части совместимы со всеми последними версиями портала). Однако основа движка почти не менялась, начиная с 5-6 версии, и поэтому отсутствует поддержка многих новомодных технологий (например **XML**). Периодически обнаруживаются уязвимости портала перед хакерскими происками. Это рождает разговоры о невысоком уровне безопасности движка по сравнению с другими. Впрочем, такое положение легко объясни-

мо широкой распространенностью движка. Ошибки ищут прежде всего в наиболее популярных продуктах.

В стандартный комплект модулей входит практически все необходимое для мгновенного создания нового сайта:

- новости (раздел для быстрого размещения коротких сообщений);
- статьи (основной информационный раздел);
- каталог файлов (обеспечивает посетителям доступ к файлам ресурса);
- форум (подогнанный под **PHP-Nuke phpBB**);
- каталог ссылок;
- **ЧaBo**(FAQ — ответы на часто задаваемые вопросы);
- рассылка;
- пользователи (внутренняя почта, личные настройки и т.д.);
- и несколько менее значимых модулей, которые помогают вам обслуживать сайт.

POSTNUKE

Порталы бывают сами по себе, а также созданные на основе **PHP-Nuke**. На базе **PHP-Nuke** сделано множество вариаций "Нюк-движков". К ним можно отнести **PostNuke**, **MyPHP Nuke**, **XOOPS**, **sPaiz-Nuke**, и это далеко не полный список. **PostNuke** — одно из самых старых ответвлений **PHP-Nuke**. Его разработка началась через месяц после выхода **PHP-Nuke**. В комплект входит тот же набор модулей.

За время существования движка он оброс многочисленными поклонниками. К нему создано множество дополнительных модулей, количество которых не намного уступает количеству модулей для **PHP-Nuke**.

Дополнительная информация:

— Последняя версия движка на момент написания статьи: 0.750

— Официальный сайт: www.postnuke.org

— Русский сайт: www.postnuke.ru

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 4
- Простота использования: 4
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 5
- Надежность: 4



Этот набор установленных по умолчанию разделов назовем базовым. В том или ином виде он присутствует практически во всех рассматриваемых порталах. В дальнейшем будем указывать только на имеющиеся отличия.

Портал не имеет проблем с русским языком. Вокруг него образовалось развитое сообщество пользователей. Существует отличный русский сайт поддержки, на котором почти одновременно с официальными релизами появляются русские локализации (**PHP-Nuke 7.1 RUS** и **PHP-Nuke 7.3 RUS** вы могли видеть на наших CD/DVD в июле/сентябре соответственно).

Некоторые недостатки портала никак нельзя обойти стороной. Он не имеет инсталлятора с дружественным интерфейсом. Чтобы его установить, вам придется импортировать базу данных (БД) вручную. А это, как вы убедились в цикле статей о создании сайта на этом движке, довольно сложная задача для неподготовленных пользователей.

Но несмотря на это **PHP-Nuke** является отличным выбором как для начинающих, так и для опытных веб-мастеров. На портале с успехом работают как сравнительно небольшие сайты (например, уже знакомый вам www.skoks.com.ru), так и монстры вроде www.ru-board.com.

Дополнительная информация:

— Последняя версия движка на момент написания статьи: 7.4

— Официальный сайт: www.phpnuke.org

— Русский сайт: www.rus-phpnuke.com

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 3
- Простота использования: 4
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 5
- Надежность: 4

XOOPS

XOOPS (eXtensible Object Oriented Portal System) — еще одна ветка "Нюка". Разработка начата в конце 2001 года. В отличие от прародителя, имеет отличный инсталлятор. Контрольная панель (КП) кардинально отличается от привычной из состава **PHP-Nuke**. Разработчики сильно перекроили движок. Последние версии (2х) поддерживают шаблоны, основанные на самых современных технологиях. После первого знакомства с **XOOPS** с трудом верится, что перед вами "нюкообразный" движок. Внутренняя структура основана на единой системе псевдотегов и смайликов. Помните кнопки кодов на форуме "Игромании" (www.igromania.ru/forums/)? Это и есть псевдотеги. Система значительно облегчает размещение статей на сайте! Для движка создан хороший русификатор. Существуют несколько русскоязычных сайтов технической поддержки.

В архиве с XOOPS имеются модули, аналогичные базовому набору из PHP-Nuke (хотя эти модули полностью переделаны!). Многих порадует то, что после установки в БД не обязательно размещать таблицы всех модулей. Они создаются по вашему желанию при непосредственной установке необходимого модуля (нужно просто кликнуть в КП по соответствующему значку). Однако если для реализации ваших идей вам не хватит возможностей стандартных модулей, решить проблемы будет гораздо сложнее, чем при использовании PHP-Nuke. Скорее всего, вы просто не найдете нужный готовый модуль в Сети. Их написано очень мало (особенно для второго поколения портала).

В остальном XOOPS — зрелая система, освоить которую вполне по силам даже начинающим создателям сайтов. И хотя сторонних модулей к движку на сегодняшний день мало, все может измениться в самое ближайшее время. Как только движок получит более широкое распространение, к нему наверняка появится множество новых модулей. У XOOPS — хорошие перспективы.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 2.0.6
- Официальный сайт: www.xoops.org
- Русский сайт: www.xoops.ru, www.xoops2.ru

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 5
- Простота использования: 5
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 2
- Надежность: 4

MD-pro

"Наследник" PostNuke. Первая версия движка вышла осенью 2003 года. Отличается от всех иных "про-нюковских" порталов отличным комплектом документации, серьезным подходом разработчиков к технической поддержке пользователей и безопасности системы. Портал имеет хороший инсталлятор и полностью русифицирован. Еще движок интересен тем, что поддерживает большинство модулей от PostNuke. Минусы — отсутствие системы псевдотегов. Текстовые материалы придется размещать по старинке, набирая HTML-код в специальную форму для добавления статей.

- 1 Так выглядит сайт на PHP-Nuke.
- 2 MD-Pro на первый взгляд очень похож на PHP-Nuke.
- 3 А это официальный сайт PHP-Nuke. Мы такие разные, но мы вместе!

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 2.0.6
- Официальный сайт: www.maxdev.com
- Русский сайт: www.mdpro.ukrmed.info

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 4
- Простота использования: 5
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 4
- Надежность: 4

sPaiz-Nuke

Закончим описание разновидностей PHP-Nuke молодым российским проектом **sPaiz-Nuke**. Основная идея проекта — удаление всего лишнего из движка PHP-Nuke, поэтому коренных отличий от последнего вы не увидите. Это все тот же PHP-Nuke, только основательно "подчищенный" (дистрибутив занимает немногим более 500 Кб, против нескольких мегабайт у PHP-Nuke). Разработка начата в середине 2003 года, и в скором времени разработчик обещает релиз.

Этот движок можно порекомендовать тем, кому вполне хватает стандартных модулей PHP-Nuke. Кто ищет большей производительности и не нуждается в значительном количестве бесполезных наворотов. Несомненный плюс движка — изначальная русскоязычность.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 1.3
- Официальный сайт: www.spaiz-nuke.net
- Русский сайт: www.rus.spaiz-nuke.net

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 4
- Простота использования: 4
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 3
- Надежность: 4

Mambo (MOS)

Первый самостоятельный движок в нашем обзоре. И движок отличный! Как и XOOPS, он включает в себя приличный инсталлятор. Имеет продвинутую систему псевдотегов и многофункциональную красивую контрольную панель. Хотя при работе с сайтом на этом движке за красоты придется платить. КП съест довольно много трафика из-за широкого применения JavaScript и обилия рисунков.

С другой стороны — стоит отдать должное разработчикам: все скрипты одинаково хорошо работают как в Internet Explorer, так и в популярной Opera.

Набор модулей аналогичен базовому комплексу из PHP-Nuke. Очень важный момент — количество сторонних модулей весьма велико! Mambo в рунете намного популярнее того же XOOPS. Поэтому наличие отличного русификатора и обилие русскоязычных ресурсов по этому движку не вызывает удивления.

MOS отлично подойдет для мастеров любого уровня. Хотя тех, кто работал над "нюкно-подобными" сайтами, будет смущать поначалу непривычная структура КП. Поиск нужного модуля, если возникнет такая необходимость, тоже не проблема.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 4.5
- Официальный сайт: www.mamboserver.com
- Русские сайты: www.mamboserver.ru, www.mambostudio.com.ru

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 5
- Простота использования: 5
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 4
- Надежность: 4

e107

Этот самостоятельный движок еще не дорос до окончательной, финальной версии (текущая — 0.616). Движок уже имеет все необходимое для нормальной работы, но рекомендовать его для построения сайта мы пока не будем. На данный момент все еще идет доводка движка. Постоянно что-то дodelывается и переделывается. К тому же, отсутствует полная русификация (хотя положение лучше, чем у Drupal, о котором чуть ниже). Тем не менее в перспективе e107 вполне может наравне конкурировать со всеми представленными выше популярными порталами.

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ — ДВИЖКИ

www.skoks.com.ru/cms — здесь вы найдете прямые ссылки на все движки, упомянутые в статье.

www.phpnuke.org — официальный сайт PHP-Nuke.

www.rus-phpnuke.com — русский сайт поддержки PHP-Nuke.

www.postnuke.org — официальный сайт PostNuke.

www.postnuke.org — русский сайт поддержки PostNuke.

www.xoops.org — официальный сайт XOOPS.

www.xoops.ru, www.xoops2.ru — русские сайты поддержки XOOPS.

www.maxdev.com — официальный сайт MD-pro.

www.mdpro.ukrmed.info — русский сайт поддержки MD-pro.

www.spaiz-nuke.net — официальный русскоязычный сайт Spaiz-Nuke.

www.mamboserver.com — официальный сайт Mambo.

www.mamboserver.ru, www.mambostudio.com.ru — русские сайты Mambo.

www.e107.org — официальный сайт e107.

www.e107.org.ru — русский сайт поддержки e107.

www.ldu.neocrome.net — официальный сайт LDU.

www.ldu.ru — русский сайт поддержки LDU.

www.drupal.org — официальный сайт Drupal.

www.drupal.ru — русский сайт поддержки Drupal.

www.freeguppy.org — официальный сайт Guppy.

www.guppy.ukrmed.info — русский сайт поддержки Guppy.

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ — МОДУЛИ

www.skoks.com.ru/nuke — темы и модули для PHP-Nuke.

<http://xoops.sourceforge.net/modules/mydownloads/viewcat.php?cid=10>, www.themecentral.com/modules.php?op=modload&name=Themes&file=index&do=showgall&gid=4 — темы для XOOPS.

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=41586&package_id=107484, http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=41586&package_id=105497 — модули и темы для XOOPS.

<http://e107coders.org>, <http://e107themes.org>, <http://retrostate.com> — модули и темы для e107.

<http://lduskins.net>, <http://ldu.rplugins.com/>, www.ldu-xtreme.net/ — темы и модули для LDU.

<http://chris-coco.chez.tiscali.fr/download.php?lng=fr>, www.skippy1.com/static.php?op=kits.inc&nps=1, <http://maurin.guillaume.free.fr/download.php?lng=fr>, <http://maurin.guillaume.free.fr/download.php?lng=fr>, <http://jmmis.free.fr/> — модули и темы для Guppy.

www.mamboforge.net, www.mamboportal.com — темы и модули для Mambo.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 0.616
- Официальный сайт: www.e107.org
- Русский сайт: www.e107.org.ru

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 3
- Простота использования: 3
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 2
- Надежность: 4

LDU
(Land Down Under)

Неплохой портал на основе PHP и MySQL. Комплект модулей вполне стандартный (базовый набор с набором рисунков для оформле-

ния). Главной отличительной чертой движка является очень высокая производительность. В стандартном комплекте поставки есть русский языковой модуль. Правда, как бы это помягче сказать, "русский язык" модуля немного отличается от привычного в нашей державе. Но, с другой стороны, заниматься переводом с "кривого" русского на привычный легче, чем с иностранного языка. Сильной стороной LDU можно считать очень качественный встроенный форум. Он ничем не хуже таких прославленных монстров, как Invision Power Board и phpBB.

Движок можно порекомендовать для сайтов, которые будут располагаться на сильно загруженных серверах. К ним относятся все бесплатные, старше двух-трех месяцев. Если наиболее важной частью вашего сайта будет форум, также стоит обратить внимание на LDU. Стандартные модули движка хотя и имеют все необходимое, но лишены многих дополнительных возможностей (плата за производительность). Зато вам не придется возиться с "портальными" модулями (как было бы в случае с Invision Power Board).

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: v700
- Официальный сайт: www.ldu.neocrome.net
- Русский сайт: www.ldu.ru

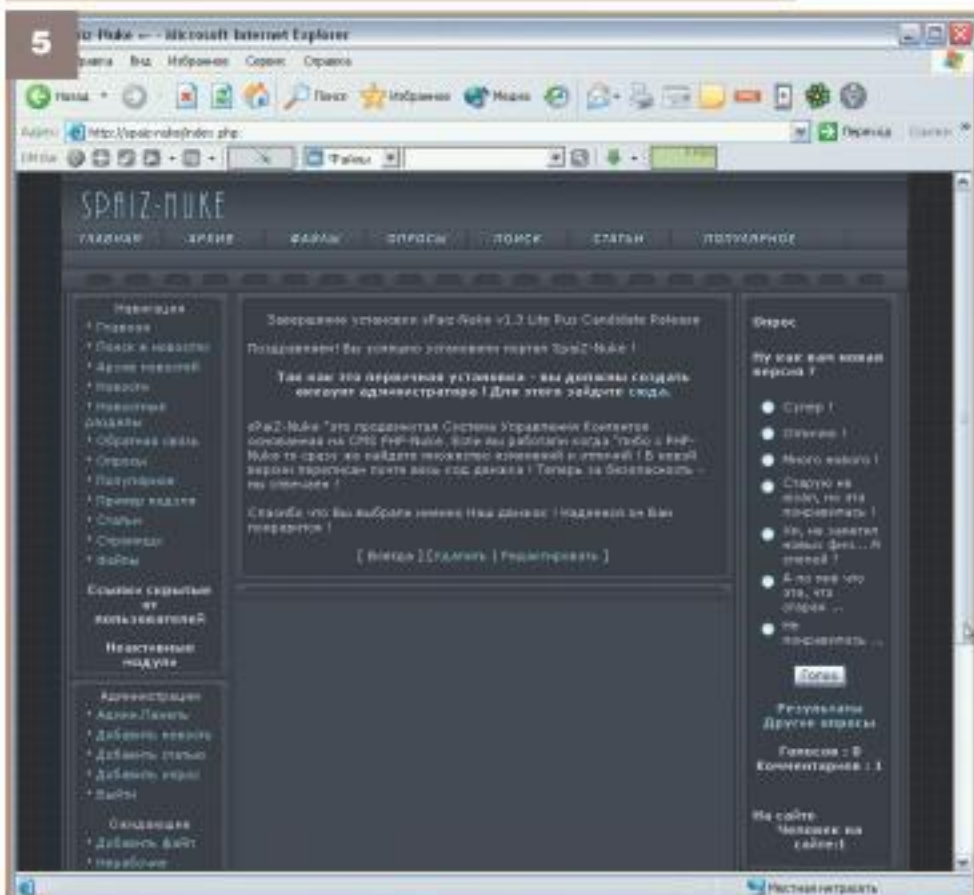
ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 4
- Простота использования: 5
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 3
- Надежность: 4

Drupal

Оригинальный движок. Разрабатывается независимо от других движков, но требует PHP+MySQL. В движке есть много новшеств, которые ранее были недоступны пользователям бесплатных порталовых систем. Например, так называемая таксономия (taxonomy). Это унифицированная структура хранения и вывода различной информации. Подобная структура особенно удобна при написании новых модулей или изменении уже существующих. Суть технологии очень подробно описана на официальном сайте. Желющие могут са-

- 4 Сайт sPaiZ-Nuke очень походит на старый добрый PHP-Nuke.
- 5 Таким предстает перед нами sPaiZ-Nuke после установки.
- 6 Девиз Mambo Open Source 4.5 — "Сила в легкости!"



мостоятельно ознакомиться с руководством на русскоязычном сайте Drupal.

Несмотря на все плюсы движка, Drupal вряд ли можно считать лучшим выбором для сайтов, работающих в зоне рунета. Русификация оставляет желать лучшего, дополнительных модулей в необходимом количестве еще нет... Но работы по локализации активно ведутся, и возможно, вскоре эти проблемы будут решены. Модули стандартной поставки включают все необходимое: Статьи, Блоги (blogs, "дневник жизни"), Форум и несколько менее значимых, но безусловно полезных модулей. Как будет дальше — посмотрим, но пока из-за плохой поддержки русского языка и невысокой популярности портал получает низкие оценки.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: 4.4.0
- Официальный сайт: www.drupal.org
- Русский сайт: www.drupal.ru

ОЦЕНКИ "МАНИИ":

- Простота установки: 3
- Простота использования: 3
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 3
- Надежность: 4

Guppy

Все рассмотренные выше порталы требуют для своей работы базу данных (например MySQL). Но до сих пор существуют хостинги, где поддержка БД отсутствует! Специально для них мы отыскали отличный портал, которому нужен только PHP. Все данные хранятся в обычных тестовых файлах. Заметьте, что для сайтов с высокой посещаемостью этот движок вряд ли подойдет. Все-таки текстовые файлы — это не полноценная БД.

Когда вы запустите Guppy впервые, вам в глаза сразу бросятся две вещи. "Несерьезный" дизайн (установленный по умолчанию) и ощутимые, особенно на слабых машинах, тормоза при скроллинге (прокрутке) страниц. Не стоит пугаться — это происходит из-за чрезмерной перегруженности скриптами JavaScript оригинального дизайна движка. Правда, переходы с одной страницы на другую выглядят очень впечатляюще. Особенно переключение на другой язык — несколько веселых минут обеспечено.

Несмотря на свою "несерьезность", Guppy предоставляет все возможности среднестати-

стического портала. Сюда входят все стандартные модули и модуль фотогалереи. Движок неплохо русифицирован. Некоторые ляпы встречаются, однако их легко поправить в БД портала. Быстро развивается и растет "общество любителей Guppy". Движок имеет французские корни, однако среди пользователей немало и наших с вами соотечественников.

Если вы только начинаете путь веб-дизайнера, не хотите заниматься постоянным поиском новых модулей, отладкой баз данных, Guppy — ваш выбор.

Дополнительная информация:

- Последняя версия движка на момент написания статьи: v700
- Официальный сайт: www.freeguppy.org
- Русский сайт: www.guppy.ukrmed.info

Оценки "МАНИИ":

- Простота установки: 5
- Простота использования: 5
- Количество оригинальных модулей: 5
- Количество сторонних модулей: 5
- Надежность: 4

Размышления у парадного...

Какие рекомендации можно дать по выбору движка для своего сайта из представленных в этой статье?

Для неопытного пользователя можно посоветовать один из движков, имеющих хороший инсталлятор. Шутки шутками, а правильно установить и настроить движок для работы — не так просто. Неплохой выбор в этом случае — XOOPS или Mambo (MOS). Эти движки обеспечат неплохую функциональность и достаточно просты в обращении. Однако постоянным читателям нашей рубрики не составит большого труда освоить "Великий и Ужасный" PHP-Nuke.

Даже если вы достаточно опытны в обращении со сложными движками — тем же "Нюком", немало ситуаций, в которых стоит выбрать другой портал. Если вы планируете размещать сайт на бесплатном хостинге с поддержкой PHP и MySQL или создаете "общественный" сайт, главным достоинством которого является форум, то оптимальным выбором будет LDU. Он обладает отличной производительностью и мощным форумом.

НА НАШИХ CD/DVD

Все движки, описанные в статье, находятся на наших дисках.

В случаях, когда хостинг поддерживает PHP, но не позволяет размещать на своих серверах ваши базы данных, стоит обратить внимание на "несерьезный", но мощный французский портал Guppy, использующий для хранения информации текстовые файлы.

Для экстремалов-экспериментаторов, не ищущих легких путей, всегда найдется что-то нетрадиционное. Если в вас живет дух познания и тяга к нерациональному, то Drupal создан специально для вас. Необычные идеи и странная логика — конек этого движка.

На этом мы не заканчиваем знакомство с бесплатными движками для сайтов. Мы продолжим следить за развитием лучших порталов и обязательно расскажем о лидерах более подробно. ■

САЙТ — В ПОМОЩЬ

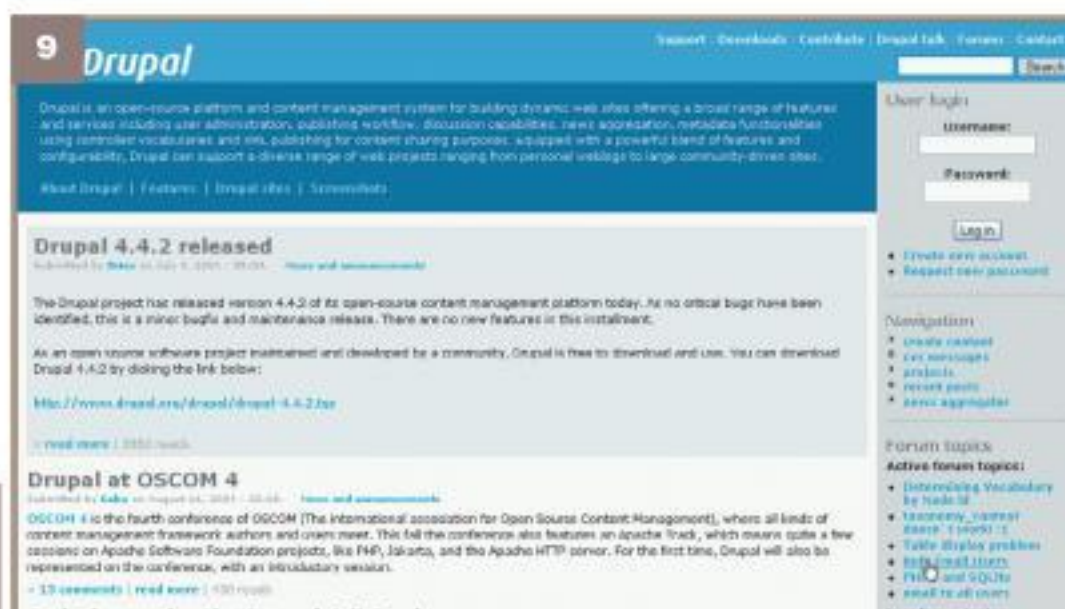
Вы наверняка ждете однозначного ответа, какой портал лучше всех остальных и что вам использовать для построения вашего родного сайта. Но... однозначного ответа дать нельзя. Каждый из претендентов имеет свои достоинства и свои недостатки. То, что для одних пользователей совершенно не важно, для других — непреодолимое препятствие. Достоинство портала в одном случае может стать недостатком в другом. Действуйте по ситуации.

С возникшими вопросами — милости просим на официальный сайт "Игромании" в раздел "Интернет". Для оперативного решения разного рода вопросов создана специальная "горячая линия" на www.skoks.com.ru/help. Если возникнут проблемы, обращайтесь — вам помогут авторы "Игромании" и другие специалисты по веб-дизайну.

7 ■ Контрольная панель e107 выглядит совсем неплохо.

8 ■ Официальный сайт LDU.

9 ■ Основной источник информации о Drupal — сайт разработчиков.





Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://nens.guro-games.com>



Любите фантазировать? А если поконкретней — выдумывать фантастических существ? А может, еще и рисуете неплохо? Если да, то сайт просто создан для

вас. Идея проекта проста и — как частный случай простоты — гениальна. Рисуете фантастическую зверушку. Придумываете ей название. Описываете, из какого зверушка мира, что в этом мире делает, чем питается, как передвигается... в общем, проявляете недюжее творческое мышление. Сводите это все в единый арт (на одной половинке сама зверушка, на другой — описание, все это — в рамочке) и вывешиваете на сайте, где уже размещено несколько десятков работ. Конжуры, нусматы, ульсты снежные и прочие шебуршунчики подподушечные городские уже присутствуют, так что придумывайте что-то оригинальное.

Даже если вдруг рисуете недостаточно хорошо, чтобы вашу работу разместили в энциклопедии фантастических существ, всегда можно вывесить рисунок на форуме — весьма оживленном.

www.freee.ru

Считается, что после развала Союза, в котором в магазинах мало что продавалось, народные умельцы на Руси перевелись. Видите ли, проще пойти в магазин и там купить какую-нибудь соко-перце-газово-турбинную-ногтевыжималку... После посещения данного сайта все крамольные мысли, что земля русская перестала рождать кулибиных и других левшей, исчезают. Рожает, причем чуть ли не с удвоенной силой.

На ресурсе собрана масса толковых идей, как что-то сделать своими собственными руками. Что-то может быть самым разнообразным. От светодиодного фонарика до... хм... "вонючки из алюминия" (один из самых популярных рецептов). Ну а уж обрызгиватели для стекол и всевозможные компьютерные изменения присутствуют в огромном количестве.

Сайт постоянно обновляется, так что рекомендуем заходить почаще. В завершение — один смелый совет с сайта (мы не проверяли, так что претензии не принимаются): "Как за-



лить соседа отходами жизнедеятельности. Очень просто! Натяните на унитаз пакет из под мусора и ударьте по унитазу подушкой. Все, соседи целый день будут отмыывать отходы жизнедеятельности".

На скриншоте — портсигар из винчестера.

www.litera.ru/slova/razumovskaya/metrazh.html

"Шедевры Метража" —

это удивительно смешные рассказы Татьяны Разумовской, работавшей в советское еще время экскурсоводом в Эрмитаже. Чего только не спрашивали люди во время экскурсий. Простой пример:

"В Малой столовой.

— И вы что, хотите сказать, что здесь были солдаты и матросы — и ничего не взяли?

— Да.

— А я бы взяла!"

Минут пятнадцать веселого чтения гарантировано.



www.guidehorse.org

"Ах, эти пони такие милые!" Конечно милые, если смотреть на них через решетку или сидя в мягком кресле, когда мини-лошадки бегают по арене цирка. Владельцы пони тоже утверждают, что их подопечные просто чудо. При этом прячут за спину покусанные руки. На самом деле пони — коварные, мстительные и злые зверушки. Но милые — этого не отнимешь. На сайте детально разобраны все аспекты жизнедеятельности "милашек лошадок".

Есть мнение, и не только наше, что очень скоро маленькие бестии по популярности обгонят древнейших спутников человека — кошек и собак. Ну что ж, мы вас предупредили!

www.translate.ru

Так! Иностраный сайт. Что это у нас тут за слово такое незнакомое? Где же, где же мой словарь? Ай-ай, потерялся... Знакомая ситуация? Чтобы во всех подобных случаях не бежать в ближайший магазин за бумажным словарем, лучше всего иметь под рукой словарь электронный. А еще лучше онлайн-словарь — ведь его можно загрузить и со своего компьютера, и с машины приятеля, и из интернет-кафе. **Translate.Ru** — портал онлайн-переводчиков на все случаи жизни.

Переводить можно как просто текстовые файлы, так и целые интернет-странички (с полным сохранением форматирования). Переводчик для WAP пригодится пользователям мобильных телефонов и неладонников. Все виды словарей свободно работают с английским, немецким и французским языками (переводить можно как на русский, так и с русского).

Всем — в закладки!

www.kinoerror.boom.ru

Во втором "Терминаторе", когда детектив просматривает фотографии киборга из первой части фильма (когда робот громит полицейский участок — см. скриншот), на фото виден точно такой же T800, как и во второй части фильма. При этом в первой части у терминатора были более длинные волнистые волосы.

В фильме "Брат 2" Данила просит у охранника Салтыковой мобильный телефон, чтобы позвонить другу. Тот дает "трубу", и Данила дозванивается до друга, нажав всего две кнопки. Как будто телефон есть в записной книжке. Но телефон-то чужой...

Десятки самых разнообразных киноляпов ждут вас на сайте **Kinoerror**. Особое внимание рекомендуем обратить на ошибки из фильма "Терминатор 2: Судный день" — собрано более 128 недочетов, практически все проиллюстрированы.



<http://achtungpanzer.bos.ru>



Вы любите исторически достоверные игры? Стратегии, action, симуляторы? Тогда вам просто необходимо быть в курсе, что за техника бороздила поля сражений много лет назад. На сайте **Achtungpanzer** собрана подробная информация о германских танках и бронемашинах — технике, весьма популярной у игроделов. ■

Приз — в студию!



Товарищи урлосборщики, те, кто регулярно присылает ссылки на адрес **URLs@igromania.ru**, и те, кто только собирается это сделать, внимание! Сегодня мы премируем первого собирателя ссылок. С момента объявления конкурса от вас пришло множество интернет-адресов, но... далеко не все из них подходило для публикации на страницах "Мании". Чаще всего приходили адреса игропортов или софт-развалов. И это при том, что мы предупредили, что не публикуем ссылки на огромные порталы с играми.

А мы пока поздравляем победителя — **Романа aka RoMos**, который прислал хотя и не большую подборку ссылок, зато очень качественную. Роман получает лицензионную версию игры **Far Cry**.

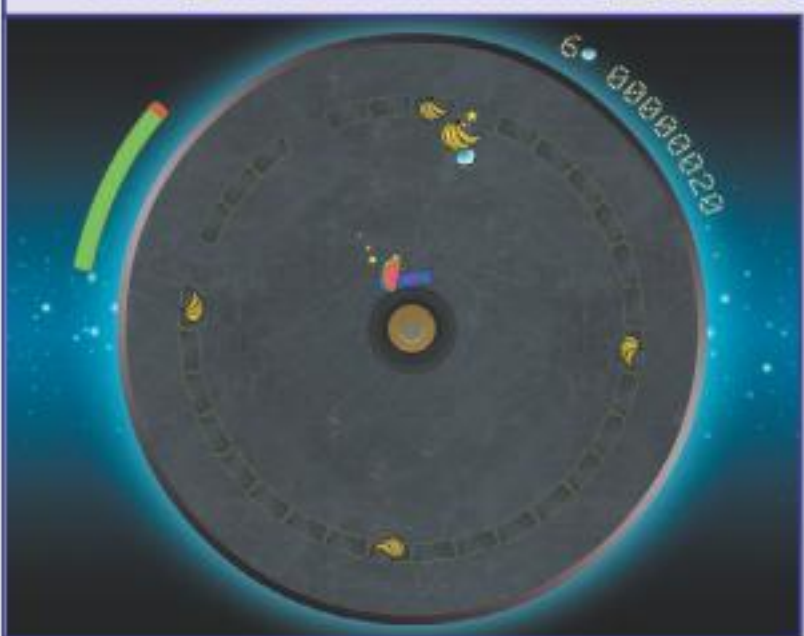
Конкурс продолжается, присылайте интересные ссылки.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе "Интересное в Сети". В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, "отличный флэш-квест" или "сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения"). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает не просто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Самых успешных ссылкособираателей и урлосборщиков мы обязательно премируем...


www.plasticmartians.com/play.php?gameID=5

Plastic Balls —

нестандартная вариация "ракетки". Все привыкли к квадратному полю. Внизу — ракетка. Сверху — стройными рядками кирпичики. А между ними свободно курсирует мячик, который разбивает кирпичики, приближая момент перехода на следующий уровень.

Ну и, конечно, бонусы. Увеличивающие размер ракетки, делающие ее липкой, дающие возможность отстреливать кирпичи. В Plastic Balls сохранены все основные элементы геймплея, кроме одного — квадратного поля. В "Пластиковых мячиках" поле круглое. В самом его центре располагается местный вариант черной дыры, — карманный вариант, — куда мячик может безвозвратно кануть. Физика движения мячика такова, что его все время притягивает к дыре, но если скорость мяча велика, а движется он не напрямую к дыре, то один-два раза мячик можно и не отбивать — он просто проскочит мимо. Ракетка движется по малому радиусу вокруг дыры, кирпичики расположены — по большому. Управлять можно как кнопками (не очень удобно), так и мышкой (наш выбор).

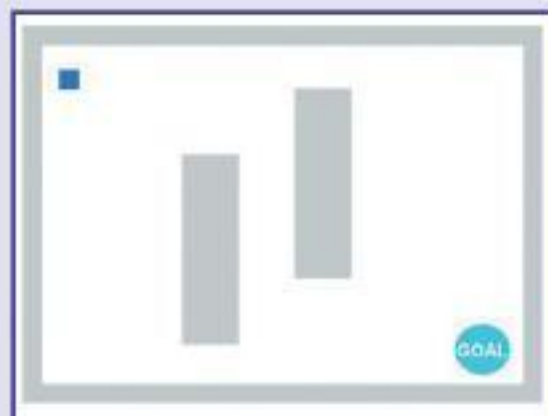
www.totesportgame.com/index.php?id=306


В Сети можно найти огромное количество флэш-гольфов, но лишь немногие из них заслуживают внимания геймеров. Удивительно, но хорошими чаще всего бывают плоские, двумерные гольфы. И очень редко попадаются отличные трехмерные представители, например, данный гольф.

Движок игры, несмотря на то что полностью написан на флэше, на самом деле трехмерный. Никаких имитаций. Например, при попадании в листву дерева мячик в ней застревает. Обратите внимание, что во время удара можно, нажав Ctrl, подсветить направление "скатывания" шарика после падения.

www.be-the-first-one.com/bethefirstone/index_home.html

Отличный рисованный квест. Графика — уникальная для флэш-игр, так что не удивляйтесь большому объему подгружаемых уровней.

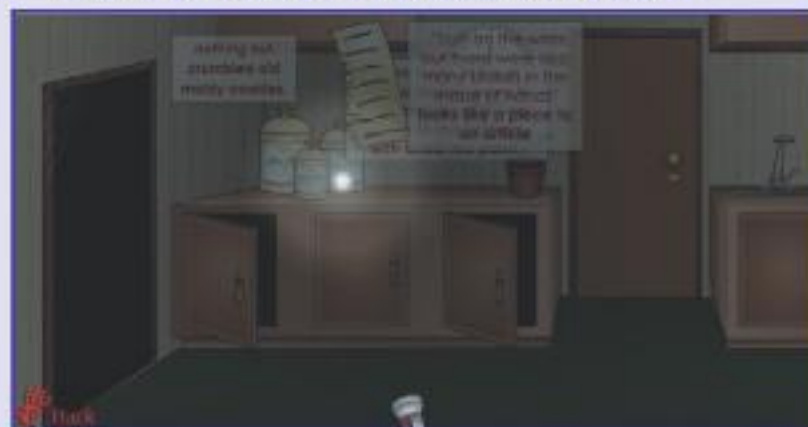

www.scenta.co.uk/reverse


Игра — убийца рабочего времени. Игра-нервотрепка. За примитивным интерфейсом и элементарными принципами геймплея кроется увлекательнейшее действо. Есть плоский игровой экран-лабиринт. В верхнем левом углу появляется квадратик. Его с помощью мышки необходимо провести в нижний правый угол к воротам с надписью Goal, не коснувшись ни разу стенок лабиринта. Делов — на пару секунд, если бы не... Не инвертированное управление. Ведете мышку вверх, а квадратик ползет вниз, двигаете "грызуна" влево, а квадратик неумолимо устремляется вправо. В общем, полный кошмар. Раньше такие игры делались, но управлять в них приходилось курсорными клавишами — худо-бедно, но можно было приспособиться. А вот двигать мышкой задом наперед — предельно сложно. Видимо, "мышинный" рефлекс значительно спинальнее "клавиатурного", иначе как объяснить, что квадрат все время влетает в стенки лабиринта. А уж когда начинаются уровни с движущимися препятствиями!..

И не забывайте — хорошая мышка стоит не менее 30\$. Так что швырять в сердцах манипулятор об пол, мягко говоря, неэкономично.

www.miniclip.com/ninja2.htm

Трогательная история про одного добросердечного ниндзя. Ниндзя лежал на ветке, наслаждался процессом жизнедеятельности, а потом вдруг — чик! — и надо идти на войну. И тут начинается лихое рубилово в духе лучших плоских аркад. Маленький супостат прыгает по экрану, словно блоха, и рубит противникам головы налево и направо. Необычайно плавная для флэш-игр анимация, увлекательное действо.

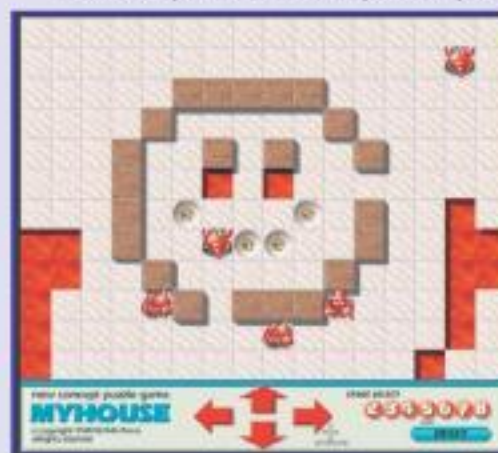

www.ehfilms.com/flash/Lost.swf


В доме, что стоит на опушке леса, творятся странные вещи. В рамках исследования с целью уничтожения оплота тьмы в жилом помещении на разведку отправляетесь вы. Разумеется, все зло кладет руки на голову и сдается в плен. Правда, не сразу.

www.i-dac.com/game/myhouse/myhouse.html

Отличная головоломка для продвинутых мыслителей. На плоском поле необходимо завести в домики всех раков. Причем все раки должны оказаться в домиках одновременно. По краям поля, а на многих уровнях и в центре, расположены рвы, в которые раков загонять категорически противопоказано — игра тут же закончится.

Когда раков два-три, игра кажется достаточно простой. Но уже на 4 раках начинаются серьезные трудности, а чтобы развести 5 клешнястых зверюг по домам, понадобится минут так двадцать-тридцать. Шесть раков лично у меня развести по домам так и не получилось, хотя рейтинг на сайте наглядно демонстрирует, что есть уникамы, которые разводят по домам до 8 речных обитателей. ■



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Герои по-китайски



С е р и я **Might&Magic** возрождается! При этом ее судьба совершила крутой поворот, о котором мечтал еще глава **New World**

Computing Джон Ван Канигем, — в 2005 году игра переключается в жанр MMORPG. Это хорошая новость. А плохая заключается в том, что новый продукт будет сделан... китайцами и для китайцев. Компания **Ubisoft** заключила договор на разработку сего чуда со студией **China's TQ Digital**, о чем и было сообщено на пресс-конференции в Шанхае.

Предыстория этого события увлекательна сама по себе. Летом 2004 года Министерство культуры Китая запретило игру **Hearts of Iron**, как искажающую исторические факты. После этого зоркое око чиновников обратилось на 140 других онлайн-игр, к которым имеет доступ в стране. До 1-го сентября решено было подбить итоги и оставить жить только самые благонадежные проекты, а для верности начать разработку новых, которые не будут затрагивать китайские общественные идеалы. И не нашли ничего более политкорректного, чем **Might&Magic**.

Пока что новый продукт планируется в употребление только на просторах Поднебесной, но в случае удачного релиза не исключена экспансия на мировой рынок, и тогда обновленной вселенной **M&M**, щедро усыпанной иероглифами, смогут насладиться все желающие.

Возвращение боевого



молота

С л у х и о с м е р т и **Warhammer Online** оказались немного преувеличенными. О н л а й н о в а я

стратегия по мотивам знаменитой стратегической серии **Warhammer** еще жива, хотя и перешла на диетическое финансирование — в настоящее время **WO** дышит только за счет средств компании **Climax Entertainment**, которая занята разработкой этой MMORPG. Что касается владельца лицензии, то **Games Workshop** нынешним летом отказалась от сомнительной задумки выпустить **Warhammer Online**.

Напомним, что более всего о ранней кончине сего проекта мечтали... фанаты серии. Опытным стратегам и тактикам активно не нравилась идея сражаться в онлайн-мире, о чем они и сообщали в сотнях весьма эмоциональных высказываний на форумах игры. Впрочем, не исключено, что их теплые пожелания увидеть **WO** в белых тапочках все же воплотятся в жизнь: релиз намечен не ранее, чем через полтора года.

Новая трансформация
"Сферы"

Первая российская MMORPG **"Сфера"** продолжает развиваться — в начале

октября материк **Хипернаон** был превращен темными силами (похоже, так разработчики называют сами себя) в **Харнаон**. Местные земли обогатились новыми видами всякого злобного зверья. Среди прочих новаций: ограничение на максимальное количество денежной суммы, хранимой в одном слоте, — 10 миллионов талеров.

Однако на официальном сайте игры (<http://sphere.yandex.ru/rus>) уже анонсированы гораздо более серьезные изменения, о каждом из которых пользователи игры мечтают со дня ее релиза, то есть почти год. Это система профессий, полностью переработанные модели персонажей и отображение вещей на игроках. Обещана также и "новая, еще более реалистичная анимация". Не исключено, что сейчас, когда вы читаете свежий номер, **"Сфера"** уже обрела новый облик.

Asheron's Call 2: Legions

Многострадальный путь серии **Asheron's Call** продолжается. Компания **Tribune Entertainment** анонсировала дополнение под названием **Asheron's Call 2: Legions**. Планируется около двадцати модификаций, впрочем, движок претерпит исключительно косметические изменения.



Игрокам будет предложен обновленный сюжет, новая раса **Empyreans**, еще один континент **Knorr** (не путать с бульонными кубиками) и слегка переработанная система развития персонажа с добавленными боевыми скиллами. Разумеется, разработчики щедро поделятся целой кучей неисследованных темниц и неизвестных ранее монстров, а также загрузят пользователей новыми квестами.

Релиз запланирован на весну 2005 года, однако напомним, что серия **Asheron's Call** никогда не могла похвастаться бурным успехом, лишившись в свое время такого издателя, как **Microsoft**.

Платная подписка:
свежие идеи

Известный сайт **RPG Vault** (<http://rpg-vault.ign.com>) озабочился системой оплаты игрового времени в онлайн-играх и предложил целых три альтернативных варианта расставания с деньгами для геймеров. Сразу скажем, что самая привлекательная с точки зрения любого российского игрока идея — полностью бесплатная игра — отчего-то не пришла в голову авторов этого труда.

В целом, все варианты стали сложнее, но более гибкими для покупателей. Например, первая схема предусматривает довольно мудреную почасовую оплату: первые 8 часов бесплатно, следующие 20 часов стоят по \$0,25, дальнейшие 20 часов — по \$0,20, и еще 40 часов обойдутся игрокам в \$0,15 каждый. Время после 80-го часа уже не тарифицируется. Таким образом, ежемесячная подписка (с обязательной предоплатой \$7,95) будет не дороже \$15, а в выигрыше остаются наиболее активные пользователи.

Самый крупный подводный камень, как и следовало ожидать, оказался вовсе не в скрупулезных подсчетах долларов и центов, а в наиболее проблемной идентификации геймеров — "левые" кредитки изрядно надоели издателям MMOG, поэтому разговоры о том, что анонимные игроки в онлайн должны исчезнуть, становятся все решительнее. В общем, какими бы ни были схемы платной подписки на онлайн-игры, вполне вероятно, что над каждой из них вскоре будет крепко прибит транспарант с лаконичным девизом "Вход только по паспортам!". ■



ОДНОЙ СТРОКОЙ

- Старт: **Ultima Online: Samurai Empire**.
- Старт: **Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed**.
- Старт: **Final Fantasy XI: Chains of Promathia**.
- **Star Wars Galaxies**. Незадолго до выхода дополнения **Jump to Lightspeed** открылся его официальный сайт, содержащий всю необходимую информацию. Ссылку можно найти на www.lucasarts.com.
- **Twilight War: After the Fall**. Первая MMORPG (и третья "в общем зачете" игра), которая будет использовать движок **Source** (**Half-Life 2**) от **Valve Software**.
- **EverQuest 2**. Работа по озвучиванию игры в разгаре. Планируется снабдить голосами всех NPC в игре, для чего потребуется около 1700 актеров.
- **Project Entropia**. Сразу два радостных события: зарегистрирован стотысячный пользователь и открыт новый континент, вдвое больше существующего.
- **World of Warcraft**. Владельцы видеокарт на чипах **GeForce** могут быть спокойны — **Blizzard Entertainment** тщательно исправляет все глюки, обнаруженные в **WoW**, совместно с представителями **nVidia**.
- **Untold Legends**. Новая "темная лошадка" в семействе MMORPG. Издатель — **Sony Online Entertainment**, подробности о проекте и дата выхода пока под завесой тайны.
- **Pardus**. Онлайн-космосим, созданный группой австрийских студентов, появился на свет. Выход в открытый космос через шлюз www.pardus.at.
- **Fantasy Earth**. Компания **Square Enix**, известная по серии **Final Fantasy**, зарегистрировала торговую марку **Fantasy Earth** на территории США. Ранее предполагалось, что MMORPG с таким названием будет распространяться исключительно в Японии.

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW-страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380



Жанр: MMORPG ■ Разработчик: LDK Group ■ Издатель в России: Нет ■ Похожесть: Бойцовский клуб

www.fantasyland.ru

Жил-был дракон. И был он такой вредный, что не украл принцессу и отказался драться с принцами из-за принцессы, которую он не украл.

Сказка про дракона

Признайтесь, счастливые обладатели модных соединений, не хочется ли вам хоть разок, да удивить "скоростного" знакомого игрой? А то, понимаешь, путешествует человек по "широкому каналу", рассказывает вам часами о "новом дополнении к "Анархии" или "вчерашних клановых побоищах на Татуине". А вы посматриваете на свой старенький модем, стыдливо прячущийся за системным блоком, и вздыхаете. Потому как при связи 56К крайне трудно не то что нормально поиграть в полномасштабную MMORPG, но и просто скачать дополнение или, не приведи боже, дистрибутив.

Племя младое

Колется, но хочется. Очень. Охота общаться с новыми знакомыми, разругать напололам страшного монстра, раскачать персонажа до элитных высот... да что там, хочется просто играть. И тогда на помощь приходят так называемые "полутекстовые браузерные онлайн-игры". Еще пару лет назад на рынке отечественных "полутекстовок" безраздельно царил "Бойцовский клуб", покоривший всех простой системой "четыре удара - четыре блока". Несколько клонов погоды не делали. Однако сейчас положение изме-

нилось: из сумрака на цыпочках стали выходить оригинальные проекты. Один из них — "Лига героев". Системные требования: подключиться к интернету, открыть браузер и зарегистрироваться — куда уж проще.

Игра очень симпатично оформлена внешне — это сейчас так редко встречается у маленьких проектов. Стараясь уйти подальше от классической механики "браузерного" боя, авторы пришли к интересной вариации "камень-ножницы-бумага". Игра не просто бесплатна — она абсолютно бесплатна, в ней нет ничего, что можно было бы купить за реальные деньги (и не будем показывать пальцем).

Игру создают ни много ни мало — два человека. В последнее время состав несколько расширился — из числа игроков "Лиги" выделились дизайнеры и художники. Работа ведется на чистом энтузиазме, подкрепленном некоторым количеством игрового опыта или артефактов — их получают самые активные.

Принцесса была прекрасная

Игровой процесс "Лиги героев" — смесь "Демьюргов" и старинной игры в "камень-ножницы-бумагу". Герой здесь не подставляет свою храбрую голову под удары противника. Вместо него в бой идут "последователи". Всего их три вида: драконы, рыцари и дамы. Нетрудно догадаться, что рыцарь побеждает дракона, дракон съедает даму, а дама очаро-

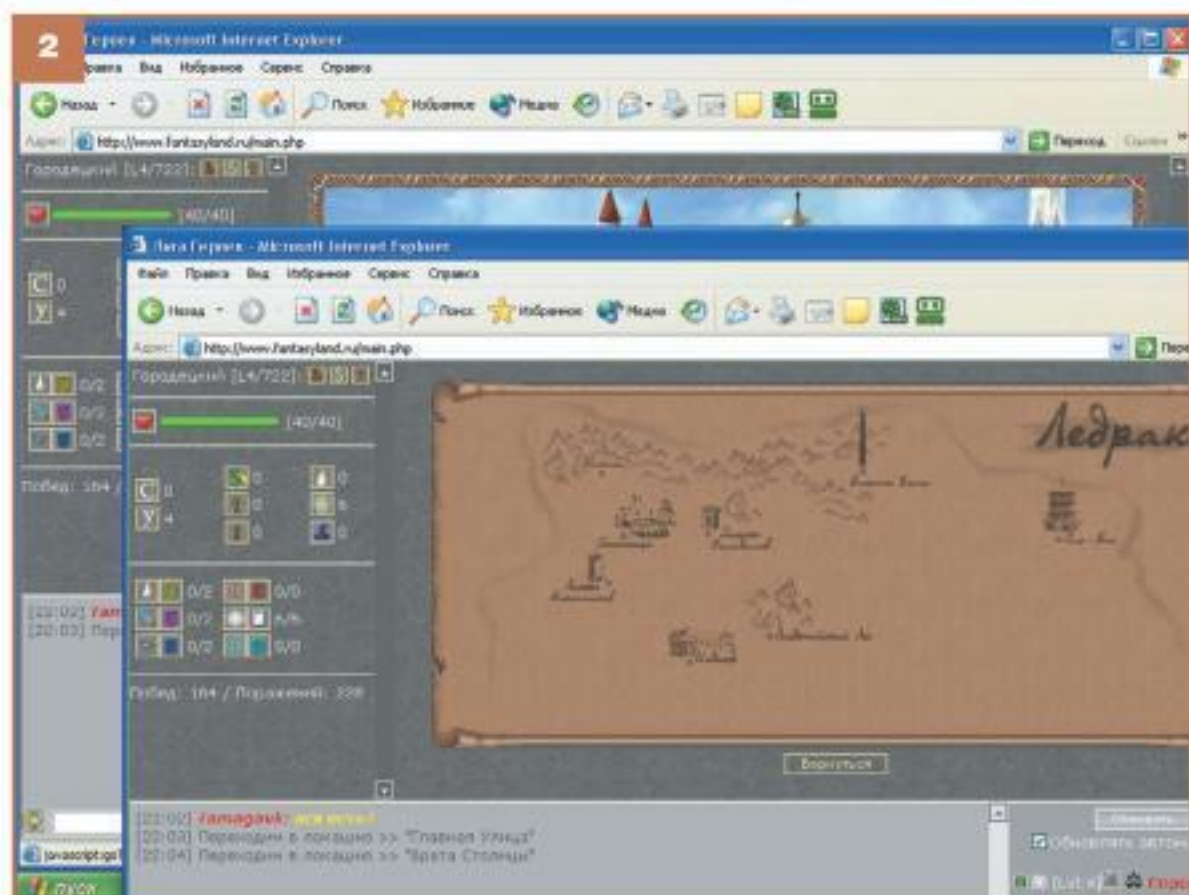
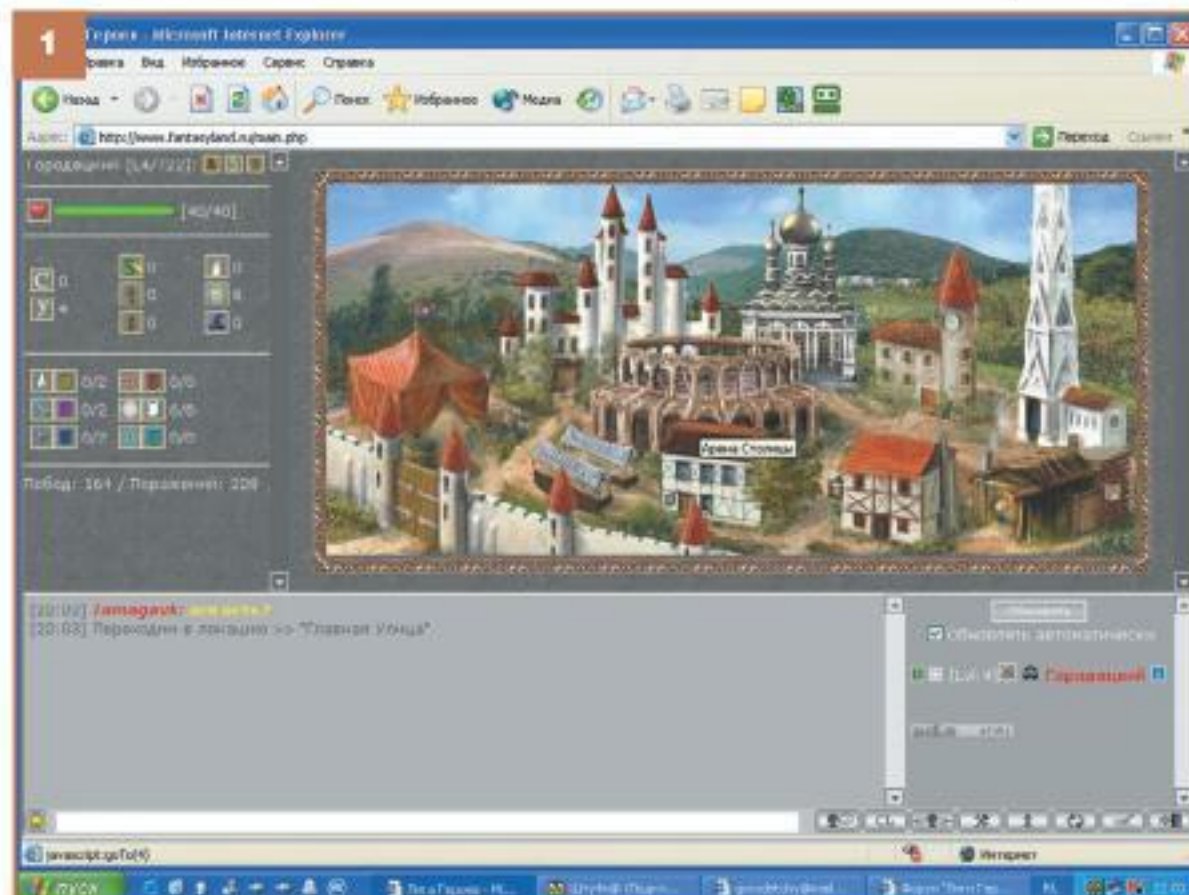
вывает рыцаря.

Само сражение происходит по раундам: каждый ход вы выбираете "покемона", который пойдет в атаку, и ждете действий противника. Огромную роль играют характеристики персонажа (две штуки) и его умения (шесть экземпляров). Сила и ум влияют на способность носить вещи, покупать последователей или наносить добавочные повреждения. Умений — два вида: боевые и магические. Боевые отвечают за контроль над существами, магические — за их магию.

Школ волшебства в игре три — Хаос, Свет и Колдовство. Каждая из них доступна только одному виду существ. Все типы по своему хороши: огненные драконы поражают противника напрямую, рыцари-священники лечат и защищают вашего персонажа, а дамы-послушницы усиливают себя и остальных дам в вашей группе. Однако на более высоких уровнях в школах появляются и другие заклинания. Так, паладины начинают увеличивать атаку и защиту рыцарей, а дамы применяют атакующие заклятья.

Ну и конечно, в "Лиге героев" есть вещи. Много предметов, увеличивающих атаку и защиту ваших последователей, магию, жизненную силу, основные характеристики. Целая куча дешевых и бесполезных артефактов, доступных уже с первого уровня. Хватает и ценных вещей, которые дают неплохие прибавки. Встречаются очень ценные и полезные артефакты, стоимость которых внушает ужас новичкам.

Между тем, идеального "непобедимого" персонажа в "Лиге Героев" развить нельзя. Сами принципы игры не предусматривают этой возможности. Простой пример: если вы



будете создавать, к примеру, героя, делая ставку на прокачку дам, одновременно поднимая уровень защиты от драконов, всегда найдется маг хаоса, огненным рептилиям которого будет нипочем ваша защита.

Ничего личного, Сонни

Основная валюта в игре — классические золотые монеты. Зарабатываются они не только в боях: игрок может добывать ресурсы, мастерить предметы и пользоваться еще тысячей и одним легальным и не очень способом.

Вступив в гильдию шахтеров или охотников, герой может добывать драгоценные камни, металлы, шкуры и благополучно продавать их персонажам, состоящим в гильдиях кузнецов, ювелиров и портных. Те, в свою очередь, мастерят из добытых ресурсов вещи.

Правда, тут возникает соблазн объединиться в артель: одни добывают, другие выделывают, а прибыль — пополам. Так игроки и поступают, организовывая кланы. Клан в "Лиге героев" — в первую очередь финансовые организации, и уже потом — объединения по интересам или идеологии. И это правильно: идеология приходит и уходит, а сплоченность общим кошельком — самая крепкая.

Не бывать преступленью

Впрочем, кроме официальных (предусмотренных демиургами) способов получения виртуальных денег, есть множество полуправовых способов утяжелить свой кошелек. Например, никто не мешает вам сдавать своих последователей в аренду или, накопив золотишка, заняться ростовщичеством. Вариантов множество, и самые хитрые комбинации еще предстоит придумать. Делать золото можно, пока действия игрока не пересекаются с игровыми законами.

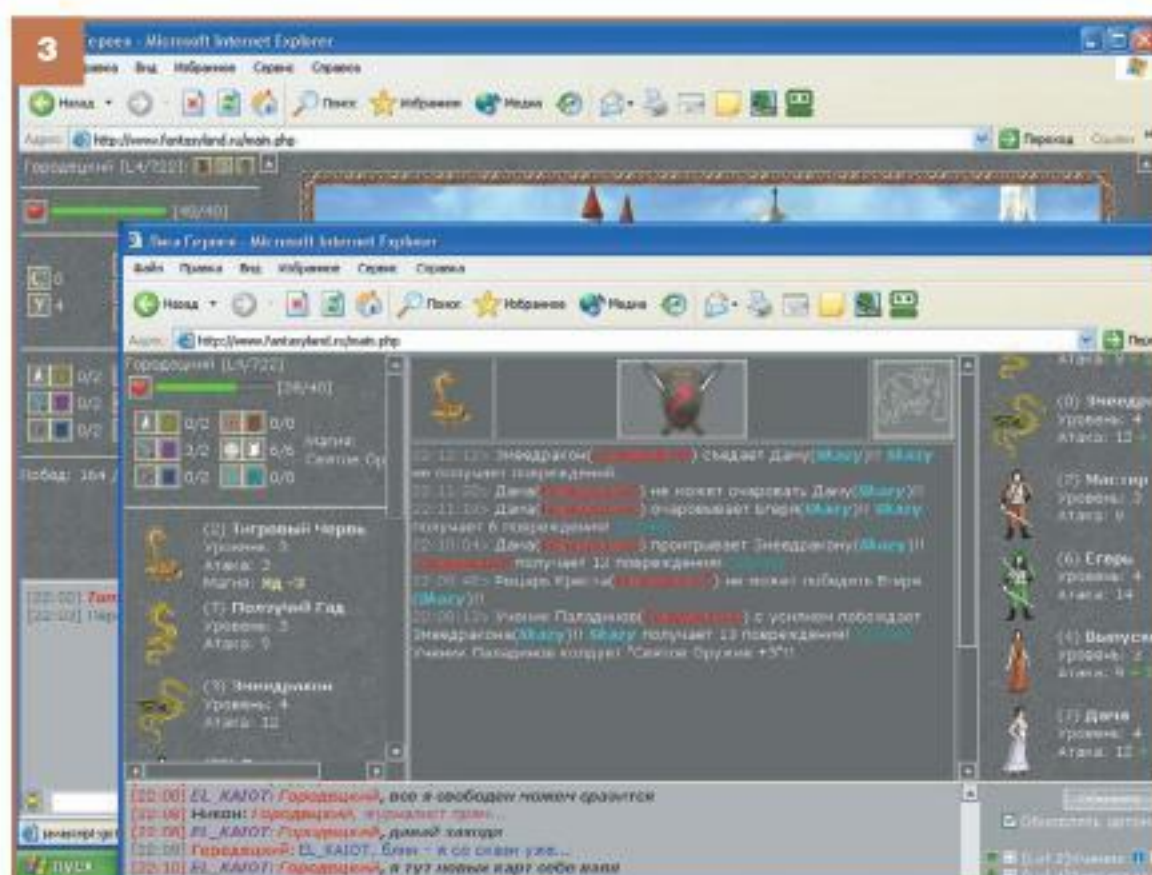
А с законами тут шутки плохи. Как и во многих полутекстовых браузерных играх, в "Лиге героев" запрещены так называемые "мультиперсонажи" — герои, созданные специально для чьей-то выгоды. Завести себе второго героя — можно. Развивать двух вместе — тоже можно. Но берегитесь, если обоих героев застанут в игре одновременно и рядом.

Само собой, никуда не делись строгие правила по поводу бессмысленных сообщений, ругачки и мата в чате. Исполнительной властью "Лиги" является Орден Равновесия. Его апологеты отлавливают "мультов", пересекают договорные бои, уводят под белы ручки неуравновешенных людей. Как минимум один член Ордена в игре есть всегда. Если кто-то кое-где у нас порой честно жить не хочет — поймают и накажут.



Два увлеченных человека соорудили "Лигу" буквально на коленке. И пусть еще не все баги отловлены, пусть игра пока не собирает стадионов (хотя, 40-50 человек одновременно в онлайн — это уже кое-что). Зато проект крепнет и растет буквально на глазах. У игры есть все шансы покорить сердца игроков. Удастся это или нет — покажет время... ■

- 1 ■ Улицы столицы — сборная солянка архитектурных стилей.
- 2 ■ Путешествие по миру Ледрак происходит в реальном времени.
- 3 ■ Призыв игрока: "Я свободен — можем сразиться!".



К О М П А Н И Я

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
МЕЖДУГОРОДНОЙ И
МЕЖДУНАРОДНОЙ
СВЯЗИ,
ИНТЕРНЕТ КАРТЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР -
ПРИЗНАК ХОРОШЕГО
ВКУСА!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

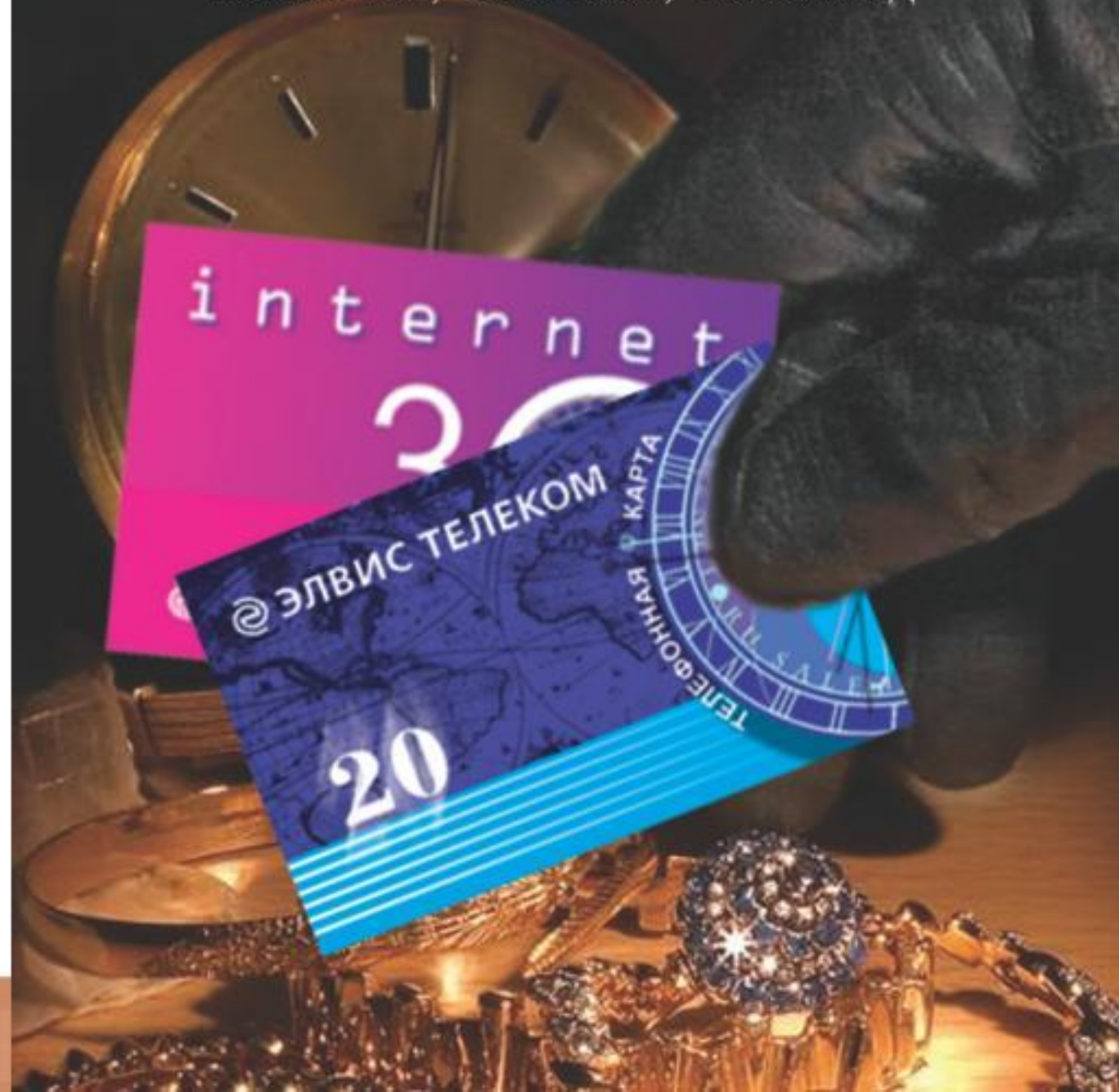
факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Всегда в продаже в салонах
ТЕХМАРКЕТ, АНАРИОН, АЛЛ@КАРД



ОПУСТЕВШИЕ МИРЫ

Как не прогадать при покупке онлайн-игры

MMORPG — целая виртуальная вселенная, и геймеры ее выбирают совсем не так, как какой-нибудь "одноразовый" 3D-шутер. Ведь на развитие пары-тройки высокоуровневых героев в онлайн уходит минимум несколько месяцев. Для игры на официальных серверах потребуется \$30-80 за коробку и около сотни зеленых рублей на оплату аккаунта за год (чем больше оплаченный срок, тем дешевле получается месяц игры).

Добавляем к этим расходам оплату доступа в интернет, и готов несложный вывод: к выбору онлайн-ролевого требуется особый подход. Что и подтверждают фанаты жанра — вряд ли хоть на одном интернет-форуме, посвященном MMOG, нет темы, в которой тщательно и скрупулезно обсуждается выбор новой игры. Их и выходит-то от силы две-три в

год, но это только те, в которых стоит оставаться. А так счет идет на сотни наименований, и разобраться в них новичку не так уж просто. И не очень приятно, купив игру и проведя в ней пару месяцев, обнаружить, что новый мир покинули почти все игроки. Или, что еще хуже, если с самого начала там никого не было.

Жанр сегодня весьма популярен во всем мире и с успехом обживает в России. Возьмите любую успешную онлайн-игру, и вы найдете в ней как минимум несколько сотен, а то и тысяч наших соотечественников (и это без учета не совсем официальных серверов). Их не останавливают расходы на платную подписку и оплату трафика, и единственное, что они хотели бы знать, — насколько живуч окажется очередной шедевр, ведь в нем предстоит провести довольно много времени.

Вопрос — весьма наболевший. Жанр-то популярен, даже очень, но провалы в нем бы-

вают такие, что феноменами интересуются даже эксперты в области экономики. Ну не должна была провалиться игра X, но... проект закрыт, и мы снова видим очередной скорбный коротенький текст белым по черному на бывшем официальном сайте. "Всем спасибо, все свободны" — общий смысл таких обращений.

Сегодня мы поведем грустный рассказ об опустевших онлайн-мирах. А помимо сочувствия неудачникам у нас есть и сугубо практическая цель: выяснить, как избежать покупки заведомо провальной игры и, соответственно, потери своего времени, сил и средств на обустройство в очередной онлайн-вселенной.

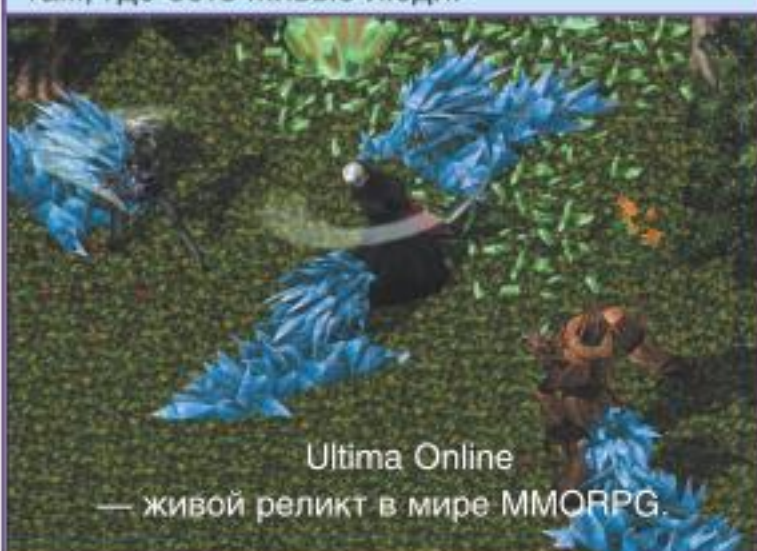
Кадры — наше все

Если и существует какой-либо жанр, отличающийся удивительными взлетами и падениями, то это, конечно же, MMORPG. Пока вер-

НА ЗАРЕ ЭВОЛЮЦИИ

Давным-давно, если быть точнее, то весной 1983 года, на свет появилась компания **Origin Systems**. Игровая студия из Хьюстона быстро стала успешной. **Privateer**, **Crusader**, серия **Wing Commander**. Эти названия не слышал только глухой, не читал только слепой, а незнаком с ними, пожалуй, только геймер, только-только севший за компьютер. Однако девиз основателей, в числе которых были знаменитые братья **Ричард "Lord British"** и **Роберт Гэрриоты**, был взят, что называется, на вырост. "We create worlds" ("Мы создаем миры") — для сингловых игр в разрешении 320x200 это было слишком сильное утверждение.

Прошло четырнадцать лет, и вот тогда-то стало понятно, что за миры создают в Origin. В 1997 году состоялся релиз знаменитой MMORPG **Ultima Online**. До этого игроки могли смело утверждать, что Origin делает отличные игры, но только сервера UO, густо заселенные десятками тысяч пользователей, подтвердили амбициозный слоган компании. Живые миры могут быть только там, где есть живые люди.



Ultima Online
— живой реликт в мире MMORPG

ОСНОВЫ ПОПУЛЯРНОСТИ

Как правило, заселение нового, ранее нигде не засветившегося мира происходит медленно. Игроки приходят неохотно. А иногда и вовсе предпочитают носа в новую игру не казать. Поэтому первое, на что необходимо обратить внимание при выборе игры, — ее популярность. Но "популярность" — лишь термин. На глазок да на зубок его не оценишь. При этом любой продавец в магазине будет утверждать, что вот именно эта игра всего за шестьдесят долларов и есть самая популяр-

нейшая из популярнейших, и вообще — смотрите, какой к ней классный постер прилагается... Конечно же, это не ориентир. Ни советы продавца, ни классный плакат в коробке. А вот десяток-другой тысяч ссылок, выдаваемый поисковиком, горячо обсуждаемые подробности будущего шедевра на игровых форумах за годик-другой до его появления на свет, успешное появление проекта на выставках **E3** и **ECTS** — уже залог того, что хотя бы первое время в игре будетлюдно и весело.

Ключевая фраза — "первое время"! Возможно, позже всплывет неудачная механика игры, вялый геймплей, кривой интерфейс, и — финальный удар, посылающий игру в творческий нокаут, — отсутствие технической поддержки. Казалось бы, вот они минусы как на ладони. Однако разработчики продолжают с завидным упорством совершать их раз за разом... Почему так — тема отдельного разговора. Проблема, которая касается не только онлайн-игр, но и игр вообще. И если бы ее было так просто решить, то не прогорали бы проекты, в которые заботливо вкладывались миллионы долларов и долгие годы труда.



Отзывы журналистов об онлайн-проектах с E3
— неплохой показатель того, что игра будет успешной.

ная армия поклонников месяцами гоняет **Counter-Strike** или методично осваивает экономику в **SimCity 4**, некоторые многопользовательские ролевика изрядно штормит. Это, в общем-то, объяснимо: MMORPG жива только до тех пор, пока у нее есть подписчики, причем немалое их количество.

Хорошо, если новенькому, с иголочки, виртуальному миру повезло, и в него вдруг резко и стремительно пришла значительная часть опытных геймеров — ценителей жанра. "Повезло" в данном случае складывается из грамотно проведенной рекламы, из своевременного бета-тестирования с привлечением опыт-

проблем. А что делать начинающим студиям? Взять, к примеру, широко известную MMORPG **Anarchy Online**. Всеобщая "Анархия" обошлась издателю в 12 миллионов долларов. И даже при таких деньгах разработчикам пришлось как следует постараться, чтобы набрать большое количество подписчиков и удерживать их максимально долгое время. Чтобы надежно подсели на мир, заглотили наживку и уже не сорвались с крючка долгое время, своими судорожными рывками привлекающая внимание все новых и новых игроков. Но что делать, если сложившееся комьюнити давно засело в таких хитовых мирах, как **AO**, **EverQuest** или **DAoC**. Как поступить, если потенциальные покупатели твоей новой игры все больше посматривают в сторону **World of Warcraft**, который уже вот-вот?!

Казалось бы, лучший выход — трезво осознать свои возможности и не смешить мир второсортными поделками, пока мэтры онлайн-ового игростроя стригут купоны и готовят к старту очередной сиквел. Но... какой же издатель сможет на это спокойно смотреть? Ведь доходы от самых успешных MMORPG — это не какие-то жалкие сотни тысяч вечнозеленых. Это от \$50 млн. в год и выше. Есть, за что бороться. И издатели рвутся в бой. Заполняют рынок онлайн-овых игр новинками, называть которые абсолютными клонами не позволяет... Например, пара-тройка новаций. А вообще — клоны они клоны и есть. Но издатели верят! А вдруг пользователи клюнут на очередную фишку? Может, приглянется во-от такой вот дизайн мира. А уж какие предыстории выдумывают — фантасты завидуют. Но не одной предысторией... Вот и не стремятся геймеры покидать уютные миры игр лидеров жанра.

Причина все та же — чтобы в новой игре игрок мог, что называется, встать на ноги, нужно несколько месяцев. А это значит — бросить друзей из своего клана в любимой игре, оставить все, что честно или почти честно нажито — артефакты, заклинания и прочая прочая... и снова стать новичком в другом неизвестном мире? Немногие отваживаются на такой эксперимент. На что только разработчики и издатели не идут, чтобы облегчить переход из одного игрового мира в другой. Даже создают специальные сервисы. Яркий пример — компания **Internet Gaming Entertainment (IGE, www.ige.com)**, которая без проблем обменивает в онлайн-валюте из разных игр по вполне справедливому курсу. Комиссионные — чисто символические: основной доход фирма получает от разработчиков тех игр, в которые приходят новые клиенты.

Давайте, что называется, вживую посмотрим на игры, которые в процессе создания и старта имели все шансы на успех. Но... которые, мягко говоря, не оправдали ожиданий геймеров. А говоря языком простым — провалились с треском.

Захоронение мамонтов

Взять, к примеру, мегамамонта, отца множества успешных проектов — компанию **Microsoft**. Куда ни посмотри — лидер. Как ни странно, лидер и в провальных MMORPG. На счету Microsoft целая вереница нежизнеспособных фэнтезийных ролевиков, в числе которых серия **Asheron's Call** и **Mythica**.

Стартовала **Mythica** весьма многообещающе. Разработчики заверяли геймеров в невероятной продвинутой концепции, заботливо выпустили за год до планового релиза набор для

БЕЗУМНЫЕ ГОНКИ ОНЛАЙНА

Дурной пример заразителен, и сегодня еще один крупнейший издатель — **NCSoft** — встал на тернистую дорожку онлайн-овых автогонок, подготавливая к выходу в свет игру **Auto Assault**. Впрочем, хоронить еще не родившегося — как-то не принято. Разработчики **Auto Assault** провал **Motor City Online** рассмотрели со всех сторон и делают все возможное, чтобы с их детищем ничего подобного не случилось. Предложат нам не просто гонки, а гонки в постапокалиптическом мире, где каждый гонщик исключительно сам за себя и обязательно против всех. Как хочешь, так и выживай.

Заполучив в цепкие лапы весьма продвинутого движка **Havoc 2**, авторы собираются навертеть такую суровую вселенную, заполненную зверскими мутантами и социопатами, что геймеры стремглав ринутся в магазины и за счастье почтут отдать совершенно лишнюю двадчатку за месяц онлайн-овых заездов. Что ж, мечтать, как говорится... А впрочем, не исключено, что зубодробительная идея давить в онлайн-овом пространстве все, что появляется перед бампером, себя окупит: игра была признана лучшей новинкой на минувшей **E3**. Дата релиза пока не определена, но как только — мы обязательно начнем обратный отсчет и расскажем о проекте поподробней.



Auto Assault, возможно, станет "Кармагеддоном" нового времени... В онлайн.

создателей фан-сайтов (а этим, кстати, мало кто может похвастаться), подружился с Голливудом, где им пообещали экранизацию "по мотивам". Однако в конце 2003 года компания **Mythic Entertainment**, издатель **DAoC**, не на шутку обеспокоилась чрезвычайным сходством имени конкурентного продукта со своим собственным. В адрес **Microsoft** посыпались гневные заявления. Пригрозили судом, поехидничали по поводу кражи названий: как раз в то время армия юристов Гейтса добивалась переименования операционной системы **Windows** ввиду явной похожежности названия на **Windows**.

Неизвестно, что стало последней горстью земли на могиле **Mythica** — судебная тяжба, явно сулившая миллионные убытки, или расчеты, которые провела **Microsoft Game Studios**, но надгробную эпитафию в феврале 2004 года выбили сами разработчики. Проект был закрыт. Именно тогда, сразу после заявления **MGS** о сокращении инвестиций в MMORPG, поползли необоснованные слухи о грядущем кризисе жанра. Любопытный факт: в 2000 году именно **Microsoft** заявила о намерении вложить два миллиарда долларов в развитие онлайн-овых игр. Не сразу, конечно, а в течение не-

MMORPG — ХИТЫ

Если бы разработчики **AO** не справились с недостатками игры в первые три месяца, этот мир вряд ли был бы заселен так, как сегодня.



Пользователи **DAoC** чувствуют себя уютно — служба техподдержки **Mythic** всегда рядом.



Графически **EverQuest** не выделяется среди собратьев по жанру. Все дело в начинке.



ных геймеров, из... Да много еще из чего. В этом случае проект быстро пустит в онлайн-корни, пойдет в рост, зацветет, благоухает, покроется плодами фанатских сайтов... В общем, сплошное светлое будущее, а то и настоящий хит получится. Так было, например, в 2002 году. Фанаты **Diablo II** обыгрались по самое "не балуйся" на официальных серверах **Battle.Net**, расстроились, что их любимую игру постоянно хакают, долго ждали от **Blizzard** активного противостояния перманентным взломам игры, не дождались, и... дружной гурьбой хлынули в **Dark Age of Camelot** от **Mythic Entertainment**.

Но то **Mythic** — гигант игровой индустрии, признанный бренд, денег на рекламу не жалеет и приютит любого любителя жанра без

скольких лет... Но ведь миллиардов же, не миллионов!

Впрочем, неудачное название — еще не самая большая беда. Случается, что игру убивает ее концепция. За примером далеко ходить не надо — небезызвестный онлайн-симулятор **There** от **There, Inc.** Разработчики не только скопировали сомнительные задумки **The Sims Online** (о которой ниже), но и предложили игрокам покупать за реальные деньги внутриигровую валюту, чтобы приобретать виртуальные шмотки от мировых брендов вроде **Sony**. По понятной причине оживленной торговли в игре не получилось, и проект был заморожен. Самым смешным моментом в этой истории стала беспристрастная статистика: на игру ушло 5 лет разработки и 33 (тридцать три) миллиона долларов.

Продолжая тему крупных издателей, которые, кажется, ходят друг за другом по кругу, наступая на одни и те же грабли, упомянем еще одного гиганта — **Electronic Arts**. Оглушительным, если не сказать умопомрачительным провалом этой компании стала онлайн-версия **real-life** симулятора **The Sims**. Несмотря на агрессивную рекламу (даже на обложке **Newsweek** отметились, что уж и вовсе нонсенс) и феноменальный успех оригинала (ну кто же не играл в "Симсов"), **The Sims Online** собрала всего 85 тысяч постоянных подписчиков. Для других онлайн-игр это, возможно, и не плохо, но EA ждали от игры, мягко говоря, большего. В марте 2003 года представители EA официально извинились

перед игрокам за неудачный проект и торжественно поклялись, что отныне бросят все свои творческие силы на латание дыр и внесение исправлений в хромоу на все части тела геймплея.

Тут уж пришла очередь теоретиков. Причины столь громкой неудачи тут же начали изучать под лупой все, кому небезразлично будущее онлайн-развлечений. Ведь предыдущие серии "Симсов" принесли EA около 200 миллионов долларов чистой прибыли, по ходу дела побив все рекорды продаж. А тут — такой конфуз! Да еще и онлайн-версия... Логично было предположить как раз обратное — продолжение игрового действия, эмулирующего реальную жизнь среди живых людей, должно было подхлестнуть интерес пользователей. Почему же игроки сбежали, удивив своим темпом даже бывалых экспертов?

Тщательно все проанализировали, взвесили, почесали тыковку, покиптали чайник и — эврика! — нашли ответ. Сотрудники EA полагают, что за онлайн-игру надо платить. Им, конечно, виднее, но у пользователей нашлось свое мнение на этот счет. Платить за драки с драконами в фэнтезийном ролевике — это еще можно понять. Дракона надо нарисовать и "оживить". А абонентская плата, расходы на доступ в интернет, множество потраченных часов — и все это ради возможности поболтать с каким-нибудь виртуальным мойщиком машин Джоном? Чувств полные. Да я с этим Джоном хоть сейчас на улице пойду общаюсь, чего, кстати, не очень-то и хотелось.

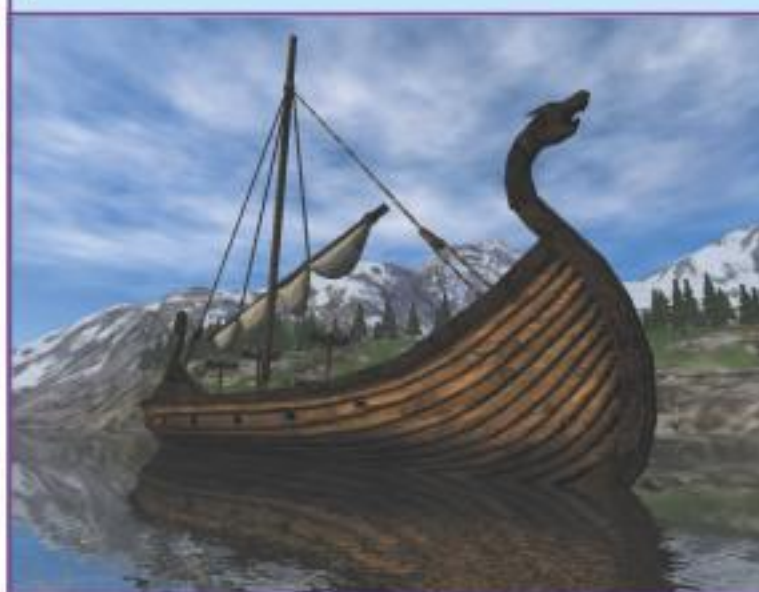
"Симсы" абсолютно не нуждаются в искусственном моделировании среды — это не фэнтезийный мир, где упомянутых драконов и прочую сказочную живность волей-неволей приходится делать виртуальными. Тут-то разработчики и просчитались. Потом аналитики начали копать глубже и наткнулись на еще один очевидный ляп. Современный образ жизни на Западе весьма далек от структуры коммун и общежитий, а **The Sims** — это в первую очередь западный life-симулятор. Одиночная версия более или менее соответствует потребности игроков в тихом уголке, который можно обустраивать по собственному вкусу. А работа, социальные связи и прочее, что приводит к стрессам, должны оставаться где-нибудь подальше. Помните самую первую часть серии? Работа персонажа изображалась предельно схематично: он куда-то уезжал на машине утром и возвращался вечером. Одновременно на его счету появлялись наличные средства.

И именно это было как нельзя кстати для всех, кто хотел отвлечься от проблем, но не погружаться при этом в фантастические миры других игр. То есть — первые "Симсы" количество стрессов в жизни игрока уменьшали. Но в **The Sims Online** все было уже не так. Разработчики добавили к реальным стрессам виртуальные, связанные с жизнью в обществе. Когда это выяснили, сразу захлопали себя ладонями по лбу — ну как же, это же очевидно, иначе и быть не может. Но деньги уже были потрачены, и переделывать игру было поздно.

Еще один пример на редкость близорукой маркетинговой политики — автогонки **Need for Speed: Motor City Online** от все той же **Electronic Arts**. Последний раз покатайтесь на онлайн-болидах можно было 29 августа 2003 года, после чего игре настал стремительный каюк. EA тогда даже проявила незаурядное чувство юмора, предложив игрокам обме-

ММОРPG — ПРОВАЛЫ

Лучший скриншот, оставленный на память о **Mythica**, — красивый затонувший корабль...



Виртуальный бар вряд ли мог спасти **NFS: Motor City Online**.



The Sims Online настойчиво возвращает к общественной жизни как раз тех, кто хочет от нее отдохнуть.



нять неизрасходованные часы на... доступ в **The Sims Online** или в **Ultima Online**. Считалось, что все, конечно же, ринутся менять часы в **NFS** на часы в "Симсах", ведь "Ультиме" к тому моменту стукнуло шесть лет. Вышло же с точностью наоборот. В старушку "Ультиму" народ из гонок повалил, а в "Симсов" потек вялым ручейком, который скоро и вовсе иссяк.

Что же случилось? Уж гонки-то онлайн-овые можно было сделать как положено?! Здесь-то где дали маху, опростоволосились, стрельнули в молоко? Оказалось, все предельно просто и понятно. Понятно, разумеется, уже после провала. До него — никто ничего не замечал. В **NFS: MCO** пользователям предлагались, по сути, те же самые сетевые гонки, которыми они вполне могли наслаждаться в других частях серии, используя локальную сеть, модем или играя по TCP/IP. Только там гонять можно было, во-первых — бесплатно, во-вторых — практически без лага, главного врага любой ММОГ. И... виртуальные автолюбители вслед за миролюбивыми "симводами" так и не поняли, зачем им тратиться на абонентскую плату, если то, что предлагает EA, давно уже существует, причем в лучшем варианте.

ММОРPG — БУДУЩЕЕ

Возможно, этого колоритного бойца из **Warhammer Online** мы никогда не увидим в онлайн-е — проект поддерживается только его разработчиком.



В стане **Guild Wars** все спокойно. Залог успеха — звездные имена разработчиков, перешедших в **Arena.Net** из **Blizzard Entertainment**.



День сегодняшний

Уж не знаем, смеяться или плакать, но 22 сентября сего года — то есть буквально только-только — закрылась еще одна игра от EA. Космическая MMORPG **Earth & Beyond**. Причину, как всегда, озвучили довольно невнятно: «Перенос ресурсов на будущие проекты». А на самом деле есть мнение (и не только наше), что E&B оказалась нежизнеспособна. Ничего не смогла противопоставить главному конкуренту — **EVE Online: The Second Genesis** от **Simon & Schuster Interactive**.

Остается отдать должное издателю игры, и в этот раз не потерявшему чувство юмора: взамен космических просторов игрокам была предложена все та же вечнозеленая **Ultima Online**. Что поделаться, вторая альтернатива — **The Sims Online** — к этому времени уже почил в бозе.

С точки зрения простого геймера, хуже всего, когда на рынок выходят одинаково привлекательные, на первый взгляд, игры. Поди угадай, как сложится их судьба. Это либо необычайно сложно, а чаще — невозможно. Почему — смотри весь текст выше.

В заключение остается упомянуть печально известную серию **Asheron's Call**, издателем которой долгое время была Microsoft. Недостатки игровой системы — чего стоила одна только «клятва верности», вынуждавшая идти в кланы даже тех, кто предпочитал индивидуальную игру, — плюс изрядное количество багов, плюс мощная конкуренция со стороны более сбалансированных игр. И вот уже Microsoft возвращает все права на серию разработчикам — студии **Turbine Entertainment**, освобождаясь от балласта, с энтузиазмом всплы-

вает по рубку и принимается за собственный проект. За **Mythica... R.I.P.**

Победные реляции

Выходит, что сколько бы времени и средств ни ушло на разработку MMORPG, какой бы ни был крутой издатель... Все это не может гарантировать успешность. Причины скоростного угасания самые разные: и откровенно провальные концепции, и недремлющие конкуренты, и внимание геймерского комьюнити, которого надо еще добиться, и многое-многое другое. Однако было бы большой ошибкой думать, что относительно новый жанр смахивает на беззащитный цветок, открытый злобным стихиям. Здесь есть место не только печальной статистике, но и успеху.

В марте 2004 года **Sony Online Entertainment**, гораздо более удачливый издатель онлайн-хитов, объявила о торжественной дате: знаменитый **EverQuest** отметил свое пятилетие. За это время в оригинальной игре и ее аддонах было создано почти 12 миллионов персонажей, из которых сегодня используется около трех миллионов. Их владельцами являются около 430 тысяч подписчиков, каждый из которых в среднем отдает любимой игре 20 часов в неделю.

Еще больше народа развлекается на просторах **Final Fantasy XI** — около 500 тысяч. Но все рекорды бьет **Lineage** от **NCSOFT**, собравшая уже около 4 миллионов апологетов. Прекрасно себя чувствуют **Star Wars Galaxies**, **Dark Age of Camelot**, **Anarchy Online**, **Lineage II** и другие проекты. Никто не сомневается, что **World of Warcraft** — самая ожидаемая MMORPG 2004 года — будет мега-успешной.

Неплохие шансы на успех есть у **Guild Wars**, создаваемой тем самым «костяком» **Blizzard**, на счету которого создание хитов **Warcraft**, **Starcraft**, **Diablo** и всего игрового сервиса **Battle.Net**.



Несмотря на громкие неудачи некоторых проектов, MMORPG's перспективны, как никакой другой жанр. Все прогнозируют по-разному, но даже самая скромная оценка от **Screen Digest** — один миллиард долларов доходов от продажи подписок в 2006 году — серьезно впечатляет. Аналитики из **Jupiter Research** полагают, что эта цифра составит 2.55 миллиарда долларов. Причем обе компании имеют в виду только США. А ведь Штаты далеко не лидеры в онлайн-развлечениях. Есть еще Тайвань, Корея, Япония, Китай... Да и в Европе игроки любят поиграть в Сети. Россия, увы, пока отстает от лидеров, но с распространением широкополосного доступа и у нас количество сетевых геймеров заметно возросло.

Так что главное для любителя MMORPG — правильно подобрать себе новую онлайн-вселенную, обращая внимание на подводные камни, о которых мы вам рассказали. И не забывайте про форумы. Ведь можно найти великолепную игру, единственный недостаток которой в том, что она вышла слишком давно, и все главные сражения в ней уже отшумели, как это случилось, например, с космосимом **Jumpgate** (о проекте мы расскажем в одном из ближайших номеров журнала). Впрочем, этапы жизни онлайн-многопользовательской игры — совсем другой разговор... Разговор, который нам предстоит в самом ближайшем будущем. ■

MMORPG: ПЯТЬ ПРИЧИН ПРОВАЛА

Из-за чего может провалиться онлайн-проект? Да из-за чего угодно. Но есть еще статистика, которая кое-что иногда утверждает. И в данном случае она говорит вполне конкретные вещи, на которые можно смело ориентироваться, выбирая игру на ближайшие месяцы, а, возможно, и годы. Самыми частыми причинами провала становятся следующие.

1. Одновременный или, что еще хуже, ранний выход более известного конкурента. Множество MMORPG так и не увидели свет, благо-разумно оставшись в тени **Star Wars Galaxies** от Verant (создателей **EverQuest**) и **World of Warcraft** от **Blizzard Entertainment**. А были и такие, кто свет увидел, но... на очень короткий срок.

2. Глубоко ошибочное мнение, что если сделать игру чуть похуже, но бесплатной или с низкой абонентской платой, то это гарантированно ее спасет. Не спасет, достаточно сравнить количество подписчиков любого бесплатного онлайн-фэнтезийного ролевика с той же платной **Dark Age of Camelot**. Любители MMOG давно уже согласились на ежемесячные расходы (разумеется, при условии, что абонентская плата гарантирует качественную техподдержку проекта, которой как раз и славится **DAoC**).

3. Техподдержка и своевременные обновления — важное звено. **Anarchy Online** сразу после выхода буквально потрясла игроков количеством глюков и багов.



Второй **EverQuest**, вне всяких сомнений, повторит успех первой части.

Над игрой подшучивали все кому не лень — мол, пора бы уже жанру MMORPG остановить свое победное шествие, и первой подножкой станет как раз АО. Но разработчи-

ки всего за 3 месяца довели проект до ума, сделав его вполне играбельным и весьма успешным. Однако если бы ситуация не выверилась, итог был бы совсем другим.



Jumpgate — успешный онлайн-космосим.

4. Отсутствие в игре знатоков жанра, способных быстро заселить мир, организовать в кланы, без проблем освоить новые правила и помогать новичкам. Если издатель не беспокоится о том, чтобы донести мельчайшие детали своего детища до элиты геймерского сообщества, и обходится лапидарным набором размытых обещаний в стиле «все будет круто, вот увидите!» — круто не будет. Скорее всего, под знамена очередной поделки соберутся в большинстве своем новички, которым быстро надоеет изображать из себя беспомощных котят. Еще одна проблема здесь: сложившееся онлайн-комьюнити любит новизну.

5. Использование в качестве базы игровой вселенной из другого жанра. Самый яркий пример — **Warhammer Online**. Вдумчивые тактики и стратегии, привыкшие к предыдущим частям, наотрез отказались приобретать онлайн-версию, где им предлагалось разгуливать в одиночестве и командовать исключительно собой. Фанаты серии подняли такой шум в интернете, что в итоге от **Warhammer Online** отказались все издатели, и проект живет только за счет средств разработчика. Релиз отодвинут как минимум на полтора года...

Мобильные
новости

Под вопросом

Прогнозы злопыхателей не оправдались — Nokia удалось-таки переломить ситуацию с N-Gage: по последним данным, число отгруженных в магазины консолей перевалило за миллион, а в абонентской базе онлайн-сервиса N-Gage Arena числится уже больше 100



000 человек. Да, количество отгруженных консолей и количество консолей проданных — это не одно и то же, но, согласитесь, число знаковое. За последний год Nokia сумела привлечь на свою сторону значительную часть издателей-мейджоров, обеспечив N-Gage целой обложкой громких тайтлов: **Colin McRae Rally 2005**, **Call of Duty**, **Splinter Cell**, **Ghost Recon: Jungle Storm**, **Rayman 3**, **Spider-Man 2** и многими другими. На подходе **Pathway to Glory**, **Elder Scrolls: Shadowkey**, **Worms World Party**, **Leisure Suit Larry: Pocket Party** и онлайн-шутер **One**. Даже всемогущая **Electronic Arts**, еще совсем недавно называвшая игрофон Nokia нежизнеспособным, сменила гнев на милость, заявив о намерении вплотную заняться играми для этой платформы. Результаты не заставили себя ждать — уже сейчас пользователям N-Gage доступны **FIFA Soccer 2005**, **TigerWoods PGA 2004** и **The Sims Bustin' Out**.

Несмотря на столь радужное настоящее, будущее N-Gage все еще вызывает сомнения. В самое ближайшее время игрофону Nokia придется столкнуться с очень серьезными конкурентами — **Nintendo DS** (к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, она уже поступит в продажу в США) и **PlayStation Portable**. Обе новые консоли продвигаются компаниями, уже давно работающими на рынке электронных развлечений (в отличие от Nokia) и располагающими несопоставимо большими ресурсами. Сможет ли N-Gage выдержать конкуренцию с ними — бааальшой вопрос. Сотовых телефонов.

А они все лезут и лезут...

На рынке мобильных консолей, на котором и без того уже яблоку упасть негде (см. предыдущую новость), объявился новый игрок — корейская компания **Curitel**. Недавно ею был представлен собственный игрофон, нареченный странным именем **PH-S3500** (в отличие от телефонов консоли всегда называют каким-нибудь кратким и легко запоминающимся именем). Новинка оснащена двумя экранами — внутренним (разрешение 240*176) и внешним (128*128), VGA-камерой, 128 Мб оперативной и 64 Мб постоянной памяти, специальной клавиатурой, оптимизированной для игр, и примерно идентична по размерам N-Gage. Батареи PH-S3500 способны проработать 117 часов в режиме ожидания и 2,2 часа в режиме разговора. О самом главном — том, какие игры планируется выпустить для этой консоли, — ничего не сообщается. И это печально: сколь бы ни была хороша PH-S3500, долго без поддержки крупных разработчиков и издателей ей не протянуть.



Размер груди как показатель интеллекта

Где-то около года назад американский социолог Ивон Россдейл опубликовала результаты весьма любопытного исследования. Россдейл, изучив данные о размере бюстгалтера и данные об уровне интеллекта 1200 своих соотечественниц, пришла к выводу, что полно-

грудые женщины отличаются большим коэффициентом интеллекта, чем женщины с маленькой грудью. К чему это мы?

Недавно специалист в области когнитивной науки из Японии Хидето Томабичи создал мелодию для мобильных телефонов (называется Rockmelon), которая, по его словам, стимулирует рост женской груди. Неизвестно, так ли это на самом деле, но уже через неделю после появления этой мелодии ее скачали более 10 тысяч представительниц прекрасного пола. "За неделю моя грудь увеличилась на 2,5 см!", — радостно рапортует одна из женщин, использующих ее.

Верить этому или нет — дело ваше, но подумайте: что если Томабичи и Россдейл действительно правы? Ведь тогда мир заполонят женщины-эйнштейны с такими выдающимися возможностями...

Мобильники вытесняют
обычные телефоны

По прогнозам аналитиков стационарные телефоны доживают свои последние годы. Уже сейчас около 45 млн. человек в Европе и США игнорируют обычные аппараты в пользу мобильных. Схожая ситуация и в Корее: большинство респондентов ответило, что для них нет никакой разницы, есть ли у них домашний телефон или нет. Россию этот процесс затронет еще нескоро: несмотря на бурный рост рынка (за последний год число мобильных телефонов в стране удвоилось и теперь составляет 59 млн.), проникновение сотовой связи составляет чуть больше 40% — в то время как на Западе в каждой семье имеется по 3-4 мобильного.

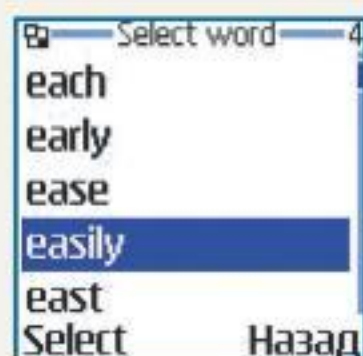
Nokia открывает онлайн-сервис
службы Preminet

Nokia объявила о запуске онлайн-сервиса **Preminet**, призванного стать основным каналом для распространения игр и софта для платформы Java и операционной системы Symbian. Пользователи при помощи специальной утилиты смогут просматривать каталог Preminet и скачивать приглянувшиеся программы. Попаст в каталог смогут только программы, прошедшие сертификацию (по словам Nokia, стоит она будет не слишком дорого).

Мобильные
утилиты

English-Russian Dictionary

Что: Англо-русский переводчик
Разработчик: Константин Книжник
Платформа: J2ME
Размер: 227 Kб

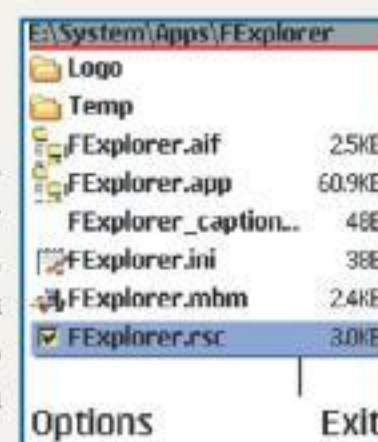


Абсолютно незаменимая вещь на экзамене по английскому языку — большой англо-русский переводчик, содержащий в себе более 28 тыс. слов. Перевод осуществляется легко и быстро — достаточно ввести первые несколько букв неизвестного, и программа тут же выведет на экран список всех слов, начинающихся на это сочетание. Ищите эту программу на нашем диске в разделе "Мобильная территория".

FExplorer 1.11

Что: Файловый менеджер
Разработчик: tias
Платформа: Symbian
Размер: 30 Kб

Как и всякий файловый менеджер, FExplorer предназначен для просмотра содержимого памяти телефона, редактирования, удаления и передачи файлов. Программа очень похожа на "Проводник", так что освоить ее можно буквально с полпинка. Ищите ее на диске в разделе "Мобильная территория".



Всё что необходимо настоящему "геймеру"

Магазин профессиональных игровых устройств

Интернет-магазин

интернет
ВИК@web
центр

Розничная продажа :

☎ 283-85-56

WWW.VIKAWEB.RU

DOSTAVKA@VIKAWEB.RU

129515, г. Москва, ул. 1-ая Останкинская, 57



CyberLife

CLIFE@CLIFE.RU

WWW.CLIFE.RU

☎ 970-07-30



XTrac HAMMER

800 руб.

XTrac RIPPER

700 руб.

XTrac PRO HS

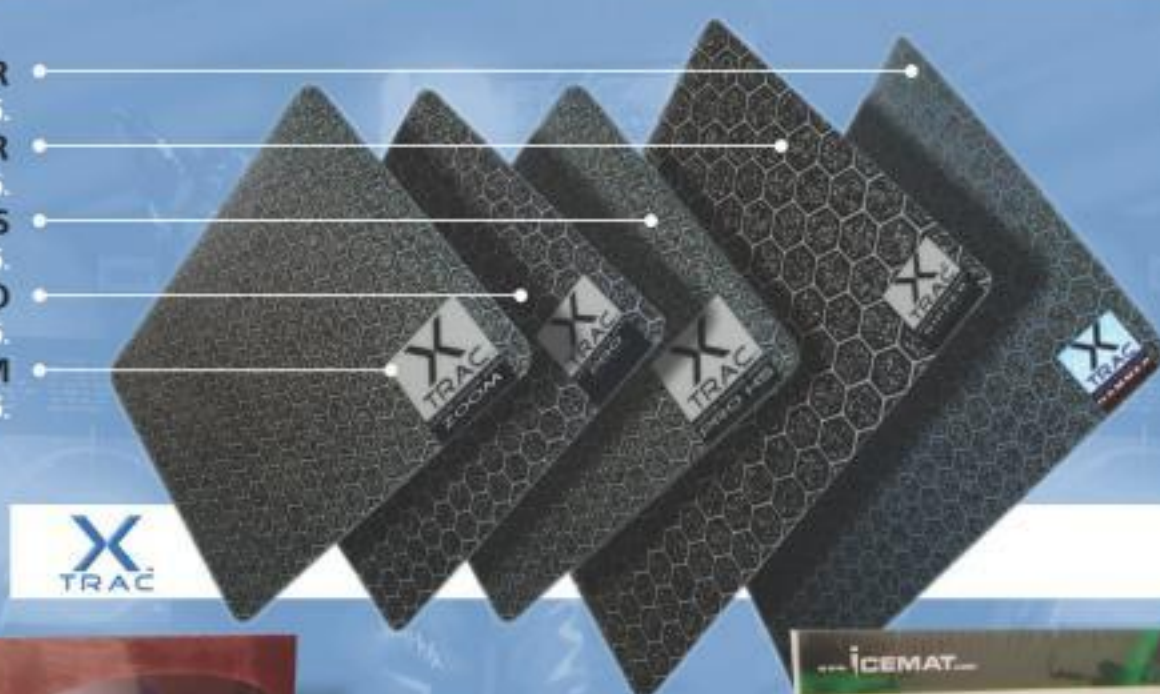
800 руб.

XTrac PRO

800 руб.

XTrac ZOOM

700 руб.



Distrukt MegaMat

750 руб.

Distrukt GamingMat

650 руб.

Distrukt MouseMat

500 руб.



Soft Trading



steelpad 4D

750 руб.



steelpad 4D

750 руб.



icemat 2 edition

1350 руб.

EVERGLIDE



fUnc sURface

1200 руб.

Everglide Gaming Mat

450 руб.

XRAYPAD

X-Ray Thunder 8

1100 руб.



Everglide Giganta Optical
Smoke/Silver

670 руб.



Everglide Giganta Ray

1350 руб.

Everglide fuZe

670 руб.

C58. Pad (Cybrefight.ru)

1140 руб.



Приглашаем региональных представителей

А ТАК ЖЕ



БОЙЦОВЫЕ МЫШИ



Мобильные игры

Fly Submarine

Жанр: Симулятор подводной лодки ★ Разработчик: NotTheFly ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 64-135Kб

Fly Submarine очень напоминает советский игровой автомат "Морской бой". Для тех, кто эти автоматы уже не застал, поясним, что они собой представляли: игрок, целясь при помощи всамделишного перископа, пытался потопить торпедами проплывающие мимо корабли, и чем больше кораблей он топил, тем больше ему присуждали оч-



ков. Игра увлекала так, что многие, в том числе и автор этих строк, просаживали на нее все свои карманные деньги.

Итак, в **Fly Submarine** игроку предлагается примерить фуражку капитана боевой подводной лодки. В левом нижнем углу экрана расположен радар, на котором обозначены все военные и гражданские корабли. Выбираем мишень, хорошенько прицеливаемся и пускаем торпеду. Нужно помнить, что торпедой необходимо некоторое время, чтобы добраться до цели, а цель за это время может попросту уйти из зоны поражения. Мирные суда топить не рекомендуется. Перерасход боеприпасов карается начислением штрафных очков.

С точки зрения графики игра выглядит на ура: бескрайнее синее море, голубое небо с белыми облаками, отлично прорисованные корабли, медленно уходящие под воду при попадании в них торпеды. Добавим к этому красивый и, главное, удобный интерфейс, а также отзывчивое управление — и получим очень хорошую, продуманную и интересную игру.

Удобство управления: ■■■■■ 5/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. Sharp GX10.

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как приобрести игры".

Operation Eagle

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Shamrock Games ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 64-135 Kб

В **Operation Eagle** вам предстоит выступить в роли наемника по имени Рид. Вся игра — это воспоминания Рида о самом трудном и самом страшном задании в его жизни. Целью этой операции было уничтожение террористической организации "Мертвый Орел", на службе у которой состояли накаченные психотропными препаратами, не знающие страха солдаты-зомби.

Передвижение по полю боя осуществляется автоматически, вам остается только целиться в гадов да жать на гашетку. Изначально в арсенале Рида есть лишь пистолет и несколько гранат. Каждый погибший противник оставляет после себя какой-нибудь бонус — аптечку, гранату или патроны для пулемета. Зарядив пулемет, Рид сможет укладывать вражеских солдат



штабелями, гранаты же идеальны против тяжелой техники (бронепоездов, танков, самоходок).

Технически игра выполнена практически безупречно: фоны великолепно прорисованы, анимация плавная, а каждый противник исправно отбрасывает тень.

Удобство управления: ■■■■■ 4/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7650c, N-Gage. Motorola C380, C650, T720, T720i, V220, V300, V400, V500, V600. Samsung C100, X100, X450, X600. Siemens C60, CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55. SonyEricsson T610, T630, Z600.

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как приобрести игры".

Outbreak 3D

Жанр: Экшен от первого лица ★ Разработчик: SNG ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 69-90 Kб

В 2051 году в лаборатории на Луне, работающей над созданием опасного вируса, произошел загадочный инцидент. Связь с ней была потеряна, и на выяснение обстоятельств случившегося посылают главного героя. По прибытии на место выясняется, что вырвавшийся на свободу вирус превратил весь персонал лаборатории в зомби. Что ж, придется брать в руки оружие и самостоятельно устранять последствия экспериментов горе-ученых.

Outbreak 3D мало чем отличается от собратьев по жанру. Точно так же, как и в других экшенах от первого лица, игровой процесс сводится к зачистке бесчисленных коридоров от зомби-ученых, сбору разнообразных бонусов и поиску



ключей от запертых дверей. Ориентироваться в местных лабиринтах помогают полупрозрачная карта и развешенные кое-где картины с изображением космонавтов. Инвентарь в нижней части экрана отображает все предметы, имеющиеся у вас в данный момент.



Удобство управления: ■■■■■ 3/5

РЕЙТИНГ: 😊😊😊😊😊

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7650c, 8910i, N-Gage. Motorola V300. Alcatel 735i.

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как приобрести игры".

Splinter Cell

Жанр: Stealth action ★ Разработчик: Gameloft ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 50-100 Kб

Посетив все основные игровые платформы — PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube и GameBoy Advance, — Сэм Фишер добрался и до мобильных. Инфильтрация прошла успешно: игра сохранила все основные фишки сериала.

Монстры «Битвы магов»

Каждый раз, отправляя команду М, твой Маг оказывается в компании собственного монстра. Если ты давно играешь в «Битву Магов», то знаешь многих монстров по именам. Альв, Единорог, Алконост. Ты знаешь, что имя и характеристики монстра зависят от твоего Уровня и выбранного тобой Потока.

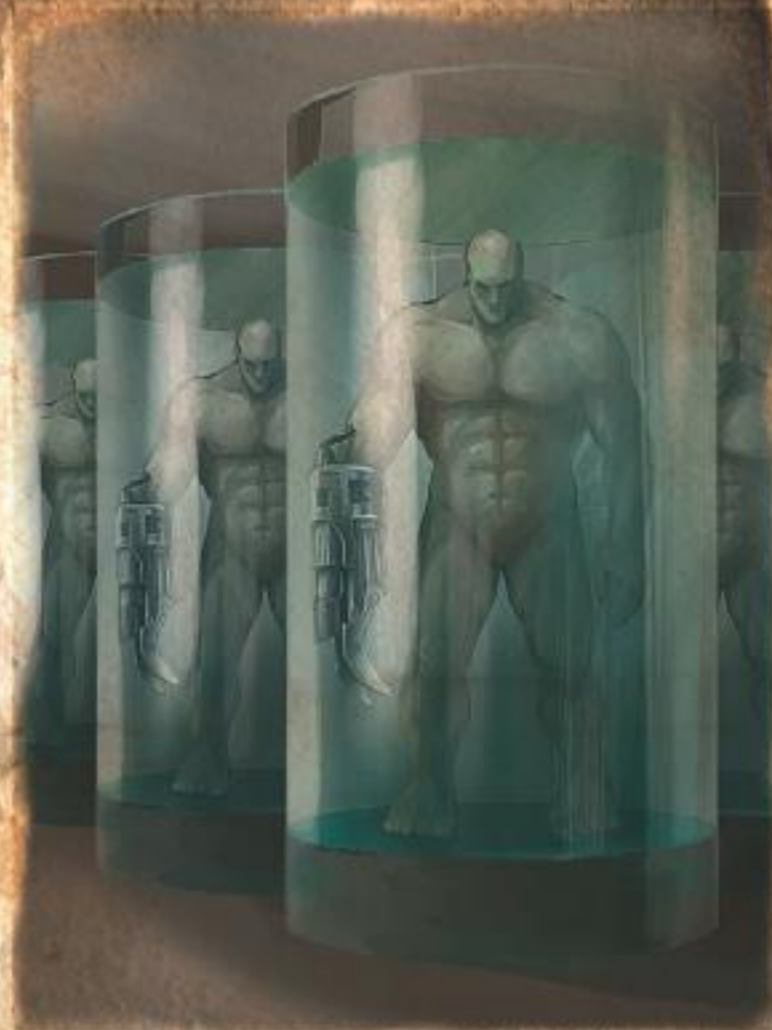
В этой короткой статье мы подробно познакомим тебя с несколькими монстрами «Битвы Магов». Расскажем их историю и опишем их особенности.



Золотой Вепрь

Имя: Золотой Вепрь
Уровень: 2-3
Поток: Ярости
Свойство: «Возмездие Ярости»

Золотой Вепрь имеет бонус, атакуя Магов и Монстров Потока Ярости.



Мирмидонянин

Имя: Мирмидонянин
Уровень: 1-2
Поток: Жизни
Свойство: «Клонирование»

Когда у Мирмидонянина остается меньше десяти процентов жизни, есть шанс, что он будет заменен своей полностью здоровой копией.

Свойство: «Магическая репликация»

Когда Маг вызывает Мирмидонянина, у всех его Друзей, не имеющих Монстра-спутника, появляется спутник Мирмидонянин.



Павший Герой

Имя: Павший Герой
Уровень: 4-5
Поток: Мощи
Свойство: «Нежить»

Павший Герой получает половинный ущерб от всех атак, кроме направленных против Нежити.

Свойство: «Возрождение (50%)»

Павший Герой имеет шанс возродиться с половиной жизни после гибели.

Охотники часто травят кабанов. Но как совладать с вепрем, покрытым золотой щетиной? Что делать, когда на тебя несется клыкастый зверь, не знающий пощады?

Куда спрятаться от праведного гнева обитателя лесов? Хищник убивает, когда хочет есть.

Человек убивает, когда хочет. Золотой вепрь убивает тех, кто убивал по своему произволу.

Когда-то Теурги создавали этих существ из муравьев, чтобы вновь населить опустошенную потопом Землю. Теперь Маги создают их, чтобы опустошить мироздание бесконечными войнами. Они избрали новый материал. Ныне Мирмидоняне делают из эссенции Силы, Повиновения и Бесстрастия. Так рождаются исполнители воли Магов, одинаковые в своем бездумном, безличном служении. Воины без страха. Воины без мысли. Воины без души. Вот те, кто несет смерть врагам Мага, создающего новую жизнь.

Души трусов умирают вместе с телом. Души героев, павших в бою, отправляются на Поля Непрестанной Битвы.

Каждую ночь там кипят тысячи и тысячи сражений.

С рассветом погибшие оживают, чтобы ночью снова умереть. Благодаря чарам Магов Павшие Герои снова обретают плоть и отправляются сражаться до последней капли крови. Своей или чужой — неважно. Для героя нет смерти.

ОТПРАВЬ SMS **ON IGRA** НА НОМЕР **2580**

ПОДРОБНОСТИ НА WWW.BITVAMAGOV.RU

WAP-сайт "Игромании"

Зайдя по адресу wap.igromania.ru, вы всегда сможете почитать свежие игровые и железные новости, получить информацию обо всех журналах нашего издательства и скачать бесплатные логотипы журналов "Игромания", "ЛКИ", "Мир Фантастики" и "Mobi. Мобильная связь".



Как и оригинал, мобильная **Splinter Cell** построена на игре в кошки-мышки с охранниками. Убить Сэма очень легко (достаточно пары выстрелов), поэтому действовать приходится максимально незаметно — прятаясь по темным углам и стараясь шуметь как можно меньше (противники могут угадывать о его присутствии по звуку). О том, видят ли Сэма враги, можно узнать по индикатору в правом нижнем углу. Периодически встречаются компьютеры,

при помощи которых можно открыть запертую дверь или вызвать лифт. В каждой новой миссии Сэм сталкивается со все большими трудностями: охранники, разгуливающие по двое, сторожевые собаки, мины, охраняемые турели и лазеры...

При всем при этом использование грубой силы не поощряется. Игра скрупулезно подсчитывает израсходованные патроны и число убитых врагов (убивать их необязательно, можно просто оглушить — достаточно подкрасться сзади или спрыгнуть откуда-нибудь сверху), и в зависимости от того, какой окажется статистика, присуждает вам тот или иной рейтинг. Лично я все время был "Brute Soldier"...

Удобство управления: 5/5

РЕЙТИНГ: 5/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, N-Gage, N-Gage QD. **Motorola** V300. **Sagem** MYV75, MYX7. **Sharp** GX10, GX20, GX30. **Siemens** M55, MC65, S55. **Motorola** T720, V300, V500, V525, V600.

Стоимость: 4\$ без НДС. Смотрите таблицу "Как заказать игру?".



Star Trek — Nemesis

Жанр: Космический симулятор ★ **Разработчик:** Migma ★

Платформа: J2ME ★ **Размер:** 62-91 Кб

Star Trek — Nemesis сделана по одноименному фильму. В игре сюжет сильно упростили (изложить его в полном объеме просто не представлялось возможным): ромулане под предводительством Шинзона вновь пытаются (в который уже раз) уничтожить Федерацию и ее главную планету — Землю. Предотвратить надвигающуюся катастрофу предстоит вам.

Под вашим началом находится звездолет "Энтерпрайз", вооруженный четырьмя видами оружия: маломощными фазерами, двумя видами самонаводящихся торпед и специальным лучом, притягивающим вражеские космолеты. Все оружие и защитное поле "Энтерпрайза" питаются от одного источника энергии. По умолчанию энергия идет на под-



зарядку фазеров и притягивающего луча, но в случае истощения защитного поля их отключают. Если станет совсем туго, можно совершить прыжок в безопасную зону, пополнить арсенал и восстановить защитное поле, а затем вернуться в бой. Когда щит почти разряжен, обзорный экран практически полностью закрывают помехи и на нем мигает красная надпись с настойчивым советом совершить аварийный прыжок.

Удобство управления: 4/5

Рейтинг: 4/5

Доступно для: Nokia 3650, 7650. **Motorola** T720, T720i.

Стоимость: 2\$ без НДС. Приобретение игры: см. таблицу "Как приобрести игры".



Как заказать игру?

Контент-провайдером игр, представленных в первой подборке, выступает компания **PlayMobile**.

Игра	Код
Fly Submarine	9661937002
Operation Eagle	9661914002
Outbreak 3D	9661916002
Splinter Cell	9661724002
Star Trek — Nemesis	9661939002

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер **3010**, если игра стоит \$2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна \$4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение **24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и скачать игру через WAP-соединение. Факт проплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: support@playmobile.ru.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ОПЕРАТОРЫ

МТС: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Амурская Сотовая Связь, Архангельск, Владимир, Вологда, Воронеж (РеКом), Белгород (РеКом), Брянск (РеКом), Иваново, Калуга, Киров, Кострома, Курган, Курск (РеКом), Липецк (РеКом), Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Сыктывкар, Орел (РеКом), Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Челябинск, Ярославль, Кубань.

Билайн: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов на Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МегаФон: Москва, Кавказ, Поволжье, Северо-Запад, Сибирь, Центр.

Другие: НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ.

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD и DVD!

На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами — **PlayMobile** (описания игр и музыки), **Solvo** (заставки и музыки), **JavaGames** (игры) и **CrossMedia** (заставки). Все это можно загрузить на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, как была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок PlayMobile, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальное присутствует и на CD, и на DVD.

N-Gage — это всерьез и надолго

Возможно, пару страниц назад вы уже прочитали новость о том, что количество проданных чудо-телефонов **N-Gage** от **Nokia** превысило ровно один миллион экземпляров. По этому случаю осенью, в Ванкувере, самом западном городе страны Канады, прошла небольшая, но крайне важная пресс-конференция, посвященная этому знаменательному событию. Собственно говоря, представители **Nokia** в настоящий момент имеют полное право праздновать победу. На рынке полноценных мобильных игровых платформ **N-Gage** занимает почетное первое место. **Nintendo DS** и **PlayStation Portable** — это хоть и не далекое, но все-таки еще совсем неизвестное будущее, а **N-Gage** — наша с вами вполне осязаемая реальность.

После выпуска первой версии **N-Gage**, инженеры, эргономисты и прочие серьезные люди из корпорации **Nokia** приняли одно очень важное решение: все-таки превратить следующую модель в этой линейке в нечто более похожее на полноценную игровую платформу. Сие вовсе не означает, что из **N-Gage QD** были в строчном порядке изгнаны основные телефонные функции. Этот телефон можно по-прежнему использовать по его прямому назначению: звонить, писать SMS-ки, скачивать электронную почту и развлекаться с GPRS. Однако **QD**, в отличие от пре-

дыдущей модели, уже куда больше напоминает полноценную игровую платформу.

По многочисленным просьбам играющего люда был сурово изменен дизайн телефона, и внешне **QD** скорее напоминает геймпад какой-нибудь консоли, нежели привычный мобильник. По краям корпуса смелливые эргономисты проложили прорезиненные вставки (таким образом, даже озверев от какой-нибудь игры и в ярости шаркнув **N-Gage** о стену, телефон практически не пострадает), ну а кнопки и джойстик стали больше напоминать нормальный игровой девайс. И главное — цена. Без зверских наценок **QD** можно купить чуть меньше чем за 200 долларов. Для справки:

похожих денег сегодня стоит хороший, но самый обычный и ни капли не игровой мобильник.

Без грамма пафоса можем сказать, что **N-Gage QD** можно смело назвать новым словом в эволюции мобильных платформ. Мы вовсе не призываем всех в строчном порядке забывать привычные PC-игры и спешно переключаться на мобильники. Наша цель, как журнала постоянно держащего руку на пульсе высоких технологий, донести тот факт, что на мобильных телефонах тоже есть жизнь. Причем (неприменно см. наш врез про свежие игры для **N-Gage**!)

жизнь эта бьет, натурально, ключом. В ближайших номерах мы еще вернемся к теме серьезных игровых платформ, ведь, как показывает практика, мобильное игровое устройство идет буквально рука об руку с нашей с вами индустрией больших игр. А это уже многое значит.



N-Gage QD.
Под маской
навороченного телефона
скрывается полноценная игровая платформа.

Свежие игры для N-Gage

Собственно, смысл всего нижеследующего текста можно свести к одному простому предложению: если вы до сих пор думаете, что игры для мобильных — это некие пятиминутные развлечения уровня «тетриса», то вы, дорогие, *глубоко* ошибаетесь! И сейчас мы на нескольких примерах расскажем, почему.

Call of Duty

Вы будете смеяться, но это *самый настоящий Call of Duty*. Понятное дело, записать в **N-Gage** движок **Quake III**, голливудские спецэффекты и всяческий ragdoll пока что банально не позволяют технологии, однако в ремейке знаменитого военного эпика для **N-Gage** осталось то главное, за что мы так любили оригинальную игру. Драйв! Весь антураж знаком до слез: Вторая мировая, фашистские орды, отважные братья по оружию, а также все полагающиеся по



случаю достопримечательности: нормандии, сталинграды, рейхстаги и так далее и тому подобное. И что самое интересное, при переносе на мобильную платформу игра не превратилась в гнусную аркаду, а осталась чистокровным экшеном с видом от первого лица. Практически полноценный **Call of Duty** в кармане — ужель это не счастье?

Colin McRae Rally 2005

Или вот вам еще один пример дружбы большого и могучего PC и мобильных платформ. **Colin McRae Rally 2005** для **N-Gage**, конечно, нельзя сравнить с «большим» аналогом, однако это по-прежнему серьезный, сложный, профессиональный (даже так) раллийный симулятор. Трехмерная графика, полноценный физический движок, вы-



бор из кучи всевозможных гоночных и раллийных развлечений, а также любимое развлечение всех хардкорных фанатов — возможность самоличной настройки авто перед началом соревнований. Установка подвески, балансировка, выбор типа покрышек, утяжеление корпуса, настройка всевозможных антикрыльев и так далее и тому подобное. Счастье практически в чистом виде.

The Elder Scrolls: Shadow Key

А вот это уже серьезный удар по обожаемой всеми нами PC-платформе. Очередная серия знаменитого **The Elder Scrolls**, изданная *эксклюзивно* для **N-Gage**. Трехмерная графика, практически безразмерный игровой мир, до боли в крестце знакомая ролевая система и абсолютно новый сюжет. Полный комплект полноценных RPG-развлечений на экране мобильного телефона. Каково, а? Отныне путешествовать по огромным просторам, шинковать врагов и взращивать собственную команду храбрых приключенцев можно, натурально, не слезая с унитаза. Фанаты «настоящего» **The Elder Scrolls** уже должны задуматься.



ВСЕ ЦВЕТА FAR CRY

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

ЧАСТЬ 2

В первой статье цикла, опубликованной в предыдущем номере "Игромании", мы переозвучили игру, перерисовали интерфейс, научились заменять оригинальную музыку любыми композициями. Уже этого достаточно, чтобы создать небольшой мод. Но чтобы сделать совершенно новую игру, надо двигаться дальше. Сегодня мы полностью переделаем оружие, подправим характеристики различных игровых объектов (и даже создадим новые) и научим различные виды оружия стрелять так, как они никогда не стреляли...

ЦЕННЫЕ ВЕЩИ

Еще одна нужная нам папка архива **Scripts.pak** — **\Scripts\Default\Entities\Pickups** — несет в себе lua-файлы с характеристиками "призов". Все находящиеся в этом каталоге файлы можно разделить на следующие категории. Файлы с именем **AmmoX.lua** соответствуют комплектам патронов к оружию, имя которого прописано вместо X: файлы **KeyCardX.lua**, где X — число от 0 до 2, соответствуют ключам-картам: файлы же с именем **PickupY.lua** — различным видам вооружения и снаряжения (**PickupBinoculars.lua** — бинокль, **PickupCompass.lua** — компас, **PickupExplo.lua** — взрывчатка, **PickupFlashlight.lua** — фонарь, **PickupHeatVisionGoggles.lua** — очки ночного видения), названия которых указываются вместо Y.

Кроме того, в директории **\Pickups** имеются файлы **Armor.lua** (отводится под параметры брони) и **health.lua** (аптечка), а также базовый файл **BasePickup.lua**, содержащий ряд общих для всех "призов" атрибутов (все они помещены в раздел **Properties**). К ним и обратимся.

RespawnTime — время, отсчитываемое после того, как вы выбрали любой "приз", и через которое вещь снова появляется на том же месте, откуда вы взяли ее ранее.

FadeTime — время, через которое "приз" исчезает с лица земли. В финальной версии игры значения этого и предыдущего атрибута равны нулю, поэтому эти настройки никак не задействованы. Но вы можете это легко исправить, установив для них положительные числа.

bPlayerOnly — характеристика указывает на то, могут ли ваши противники подбирать "призы". 1 — да, 0 — нет. Рекомендую поставить сюда единицу — так будет справедливее и реалистичнее. Теперь ваши враги, "наступив" на полезную вещь, смогут немного поправить свое положение. Но, к

сожалению, делать это умышленно они не обучены разработчиками.

bShowFloatingIcon — появление (при значении 1) на экране соответствующего значка при подборе той или иной вещи.

Теперь перейдем к разбору файлов из трех обозначенных выше категорий. Все главные параметры "приза" сосредоточены в блоке **local params**. Представляю их вашему вниманию.

model — модель "приза".

default_amount — количественная характеристика "приза", или, иными словами, число единиц, которое прибавляется к вашему здоровью, броне или боеприпасам, когда вы подбираете этот предмет.

Availability — доступность вещи. 0 — наличие "приза" при игре на всех уровнях сложности, 1 — только на легком (Easy), 2 — на легком и среднем (Medium), 3 — легком, среднем и сложном (Challenging), 4 — на всех, кроме самого сложного (Realistic). В финальном релизе игры все "призы" имеют здесь в качестве значения ноль, но вы можете усложнить игру, ставя сюда некоторым менее важным видам снаряжения (например, броне) числа от 1 до 4.

sound — звук, который раздается при подборе вами этой вещи. Здесь, а также при обращении к любому другому звуковому файлу (он должен иметь формат **wav**) вы должны указать его путь внутри архива **Sounds.pak**.

floating_icon — значок, который отображается на экране при подборе вами этого "приза" (только при значении 1 у параметра **bShowFloatingIcon**). В значении атрибута требуется указать путь картинки, которая при этом должна лежать в архиве **Objects.pak**.

Увеличение или уменьшение значений атрибутов **Availability** и **default_amount** (особенно у аптечки, брони и коробок с патронами) — способ повлиять на сложность игры. Причем вы можете как упростить игровой процесс, так и усложнить его. В поднятии планки сложности на новый уровень вам также поможет придание настройке **bPlayerOnly** значения 1 и увеличение числа, соответствующего показателю **FadeTime**. Если вы начинающий игрок, то логично сделать игру немного легче — достаточно придать характеристике **RespawnTime** положительное значение (но не слишком маленькое, а то играть будет очень уж легко).

ЛОДКИ И МАШИНЫ

В архиве **Scripts.pak** вы также найдете каталог **\Scripts\Default\Entities\Vehicles**,

посвященный транспортным средствам, которыми может управлять Джек. В папке лежит четыре полезных нам файла: **boat.lua** (соответствует катеру), **boatpatrol.lua** (патрульный катер), **fwdvehicle.lua** (джип Hummer), **Buggy.lua** (джип типа багги). Многие из здешних параметров позаимствованы из файлов **cargochopper.lua**, **gunship.lua** и **HeliCommon.lua**, о которых говорилось выше — такие характеристики мы опустим. А вот что нового могут предложить местные lua-файлы.

fileModelDead — модель взорванного транспортного средства.

ammoMG — начальное количество патронов для пулемета, установленного на данное средство передвижения.

ammoRL — начальное число ракет.

fOnCollideGroundDamage — урон, наносимый данному транспортному средству, когда оно врежется на скорости в землю (у джипов это происходит, как правило, при падении с большой высоты) или возвышенность.

fOnCollideVehicleDamage — повреждение, которое получает данный вид транспорта при столкновении на скорости с другим средством передвижения. На мой взгляд, значения этой и предыдущей характеристик следует немного повысить, а то слишком уж невелик ущерб лодке или машине от разного рода столкновений, что, понятное дело, идет не на пользу реалистичности.

У катеров имеется подраздел **boat_params**, набитый параметрами, присущими только им. Вот эти характеристики.

Speedv — максимальная скорость, которую может развивать лодка.

Turn — максимальная скорость при повороте катера.

TurnMin — минимальная скорость при повороте.

fMass — масса катера. Влияет на прыгучесть и в меньшей степени на скорость транспортного средства.

Gravity — гравитация прыжка лодки.

CameraDist — расстояние от камеры до катера при виде от третьего лица. Меняя значение атрибута, вы можете установить камеру так, как нравится вам. Лично мне показалось разумным немного отдалить ее от лодки, чтобы удобнее было стрелять (см. рис. 10).

Для машин предусмотрены свои уникальные показатели. К ним относятся следующие настройки.

waterDepth — максимальная глубина, на которой может находиться и ездить в воде джип. Поставьте сюда число побольше (в районе 1000), и вы сможете свободно колесить по морскому дну (см. рис. 11)!

Подраздел **CarDef** насыщен у машин следующими показателями.

engine_power — мощность двигателя джипа.

engine_minRPM — максимальное количество оборотов в минуту, которое совершает двигатель машины.

engine_maxrpm — максимальное количество оборотов в минуту двигателя. От значения этого и двух предыдущих показателей зависит скорость, которую способен разогнать джип.

max_braking_friction — быстрота торможения машины с помощью обычного тормоза.

handbraking_value — то же самое для ручного тормоза.

Все эти параметры окажут вам неоценимую помощь в глобальном изменении транспортных средств. Лично я добавил быстроты и прыгучести всем видам транспорта. Какой русский не любит быстрой езды!

ГРАНАТЫ, ПУЛИ, ДВА СТОЛА

Теперь переходим к самой интересной части нашего сегодняшнего «вскрытия» — изменению оригинального оружия и созданию нового. Причем редактированию поддается не только оружие игрока, но и

пушки его противников. Как показало исследование игровой директории, оружейные файлы (а также те, что содержат параметры снаряжения вашего персонажа) расположились в директории **\Scripts\Default\Entities\Weapons** архива **Scripts.pak**. Все их можно распределить по четырем группам в зависимости от назначения и структуры: файлы с атрибутами непосредственно самих стволов, файлы с параметрами снарядов, которыми стреляет тот или иной вид вооружения, файлы с характеристиками снаряжения и файлы общего характера, содержащие параметры оружия определенного класса. К первой группе относятся файлы с именем вида **N.lua**, где N — сокращенное название оружия. Наименования большинства орудий убийства вы уже знаете по значению параметра **equipEquipment** из lua-файлов, лежащих в каталоге **\Scripts\Default\Entities\Ai**. Дабы не повторяться, приведу лишь имена файлов, соответствующих тем видам вооружения и снаряжения, которые мы еще не затрагивали: **Machete.lua** — мачете, **Mortar.lua** — мортира, **MG.lua** — пулемет, **Wrench.lua** — разводной ключ при использовании его в качестве оружия. Кроме того, сюда же можно

отнести файлы, имена которых начинаются со слов **Mounted** (эти файлы соответствуют стационарному оружию) и **VehicleMounted** (оружие, установленное на различные транспортные средства).

Вторая категория файлов представлена следующими образцами: **Grenade.lua** — обычная граната, **HandGrenade.lua** — ручная граната, **FlashbangGrenade** — слепящая граната, **SmokeGrenade.lua** — дымовая граната (все остальные файлы, которые имеют в концовке имени слово **Grenade**, также соответствуют различным типам гранат), **Rocket.lua** — ракета, **SniperBullet.lua** — пуля для снайперской винтовки, **MortarShell.lua** — ядро для мортиры, а также файлы с названием, начинающимся с сокращения **Proj**.

Говоря о файлах с характеристиками снаряжения, необходимо назвать следующие из них: **Binoculars.lua** — бинокль, **EngineerTool.lua** — разводной ключ, **MedicTool.lua** — переносная аптечка, **ScoutTool.lua** — рация.

Наконец, базовые оружейные файлы имеют следующее представительство: **AIWeapons.lua** — краткие характеристики вооружения ваших врагов, **BasicWeapon.lua** — общие для всех видов оружия параметры, **WeaponsParams.lua** — основные атрибуты различных орудий убийства, **FTBSniping.lua** — параметры прицельной стрельбы (только для оружия со снайперским прицелом).

Первым делом заглянем в файл **BasicWeapon.lua**. В главном блоке файла имеется подраздел **DefaultFireParms**, несущий в себе следующие параметры.

shoot_underwater — возможность стрелять под водой (1 — имеется, 0 — нет). По замыслу авторов, ни один вид вооружения ею не наделен, но вы легко можете это исправить, поставив сюда единицу.

allow_hold_breath — возможность задерживать дыхание при прицельной стрельбе из любого оружия (1 — имеется, 0 — нет). Это используется для уменьшения тряски прицела.

sprint_penalty — понижение меткости в случае, когда стрельба из оружия совершается на бегу. Заданное здесь число умножается на меткость непосредственно самого оружия, отчего она, понятное дело, корректируется.

accuracy_modifier_prone — прибавка к точности стрельбы из данного оружия при ведении стрельбы лежа.

accuracy_modifier_crouch — бонус к меткости при стрельбе сидя.

recoil_modifier_standing — множитель силы отдачи при стрельбе стоя.

recoil_modifier_crouch — множитель силы отдачи при стрельбе сидя.

recoil_modifier_prone — при стрельбе лежа.

ПУЛЯ-ДУРА

Далее изучим файлы с характеристиками снарядов. В основном разделе таких файлов можно найти лишь несколько занятных настроек. Они перед вами.

meters_per_second — скорость полета снаряда.

ExplosionTimer — время, через которое снаряд взрывается после вылета из ствола.

explodeOnContact — взрыв снаряда при соприкосновении с какой-либо поверхностью (1 — присутствует, 0 — нет).

bPhysicalized — действие физических законов на снаряд (1 — имеется, nil — нет). Обратите внимание на то, что у всех видов вооружения здесь стоит "nil", что явно не добавляет игре реалистичности. Правда, это легко исправить, определив значение атрибута как "1". Но имейте в виду, что теперь при стрельбе вам придется учитывать различные физические законы (что практически нереально), так что не удивляйтесь, если пуля пойдет по несколько непривычной траектории. Впрочем, думаю, вы привыкнете к этому со временем.

У разрывных снарядов наличествует также подраздел **ExplosionParams**, набитый следующими атрибутами.

1. Целиться, управляя лодкой, куда удобнее при значительном отдалении камеры.
2. Оказывается, и на джипе можно прокатиться по дну морскому и даже изучить при этом местную флору и фауну, подправив значение всего одного атрибута.



damage — повреждение от взрыва.
rmin — минимальный радиус взрыва.
rmax — максимальный радиус.
radius — обычный радиус.

DeafnessRadius — радиус зоны вокруг взрыва, на которую накладывается эффект оглушения находящихся в ней субъектов.

DeafnessTime — продолжительность эффекта оглушения. Повысив значения этого и остальных параметров взрывов, вы сделаете последние куда более эффектными и зрелищными. Но не переусердствуйте, ина-

че взрывы будут слишком уж неестественными!

deform_terrain — этот показатель определяет, остается ли след на земле в результате взрыва снаряда (1 — да, 0 — нет).

ОРУЖИЕ В ХАРАКТЕРИСТИКАХ

Итак, настал черед самых важных файлов директории **Weapons** — тех, что соответствуют какому-то одному оружию убийства. В основном блоке таких файлов вы обнаружите следующие параметры.

name — название оружия.

object — модель оружия, которую вы видите на экране, когда ствол лежит без дела.

character — модель ствола, использующаяся, когда вы держите его в руках.

no_zoom — возможность прицеливания для данного оружия убийства. 0 — есть, 1 — нет.

ZoomActive — использование режима прицельной стрельбы при переключении на данное оружие убийства. Если вы поставите сюда единицу, ствол будет сразу же находиться в этом режиме всякий раз, когда вы на него переключаетесь. Если вам это не нужно, ставьте ноль.

MaxZoomSteps — количество шагов по увеличению изображения (зумированию) в прицеле. Здесь следует пояснить, что прицелы некоторых видов вооружения (в частности, снайперской винтовки и ракетницы) увеличивают изображение по шагам (у таких видов оружия здесь стоят значения больше 1), то есть с каждым нажатием вами соответствующей клавиши приближение растет в определенное число раз (оно определяется следующим показателем).

ZoomSteps — число раз, в которое каждый шаг увеличивает изображение в прицеле. Значение атрибута должно выглядеть следующим образом: { X1, X2, X3, ... }, где X1, X2, X3 и т.д. — число раз, в которое соответствующий шаг приближает цель. Таким образом, число шагов будет равно количеству указанных здесь чисел. Напри-

мер, сочетание { 2, 4, 6 } означает, что при первом шаге увеличение будет происходить в два раза, при втором — в четыре раза и при третьем — в шесть. Повышая значения этого и предыдущего показателя у большинства огнестрельных видов вооружения, вы можете сделать своеобразный снайперский мод, в котором каждый ствол имеет прицел с неплохим зумом, а игроки должны действовать максимально осторожно.

ZoomSound — звук, сопровождающий процесс зумирования.

ZoomNoSway — покачивания прицела (при прицельной стрельбе). 0 — имеются, 1 — нет. Если значение равно нулю или параметр вообще отсутствует, у оружия наличествует следующая характеристика.

Sway — сила покачиваний прицела.

PlayerSlowDown — понижение скорости передвижения игрока, происходящее, когда тот держит в руках данный вид вооружения. Точнее сказать, замедление имеет место быть только при значении, меньшем единицы, которым и наделены практически все игровые виды оружия. Работает же параметр следующим образом. На указанное здесь число умножается обычная скорость передвижения игрока, отчего последняя и меняется. Очевидно, что при единице скорость игрока остается неизменной.

ActivateSound — звуковой эффект, который вы слышите при выборе этого оружия убийства.

HasCrosshair — наличие у оружия обычного прицела в форме крестика (1 — имеется, 0 — нет).

draw_thirdperson — использование вида от третьего лица в случае, когда игрок вооружен данным оружием (1 — применяется, 0 — нет). Этот параметр предоставляет вам великолепную возможность поиграть с видом сзади, которой грех не воспользоваться!

switch_on_empty_ammo — смена этого вида вооружения на следующее, когда у первого заканчиваются патроны (1 — используется, 0 — нет).

Самый же содержательный подраздел файла именуется **FireParams** и характеризует процесс стрельбы из указанного ствола. При этом содержимое этого блока в ряде файлов — тех, что соответствуют оружию с несколькими режимами стрельбы (сюда можно отнести винтовки M4, AG36, OICW и несколько других подобных орудий убийства) — распадается на два основных безымянных блока, первый из которых начинается сразу после открытия подраздела **FireParams**, а второй — после окончания первого. В этом случае каждый такой блок соответствует определенному виду атаки. Перед всеми разделами, кроме первого, имеется комментарий с названием режима стрельбы (например, если над параметрами красуется надпись SINGLE FIRE, то это означает, что они характеризуют режим одиночной стрельбы у автомата). Набор параметров во всех блоках, соответствующих тому или иному режиму стрельбы, практичес-

3. С такими возможностями прицеливания и пистолет не многим хуже снайперской винтовки.
4. Перед вами новый режим стрельбы дробовика — с пониженной силой, но повышенными точностью и дальностью стрельбы.
5. Выстрел сразу тремя ракетами производит невиданный по красоте и силе взрыв.

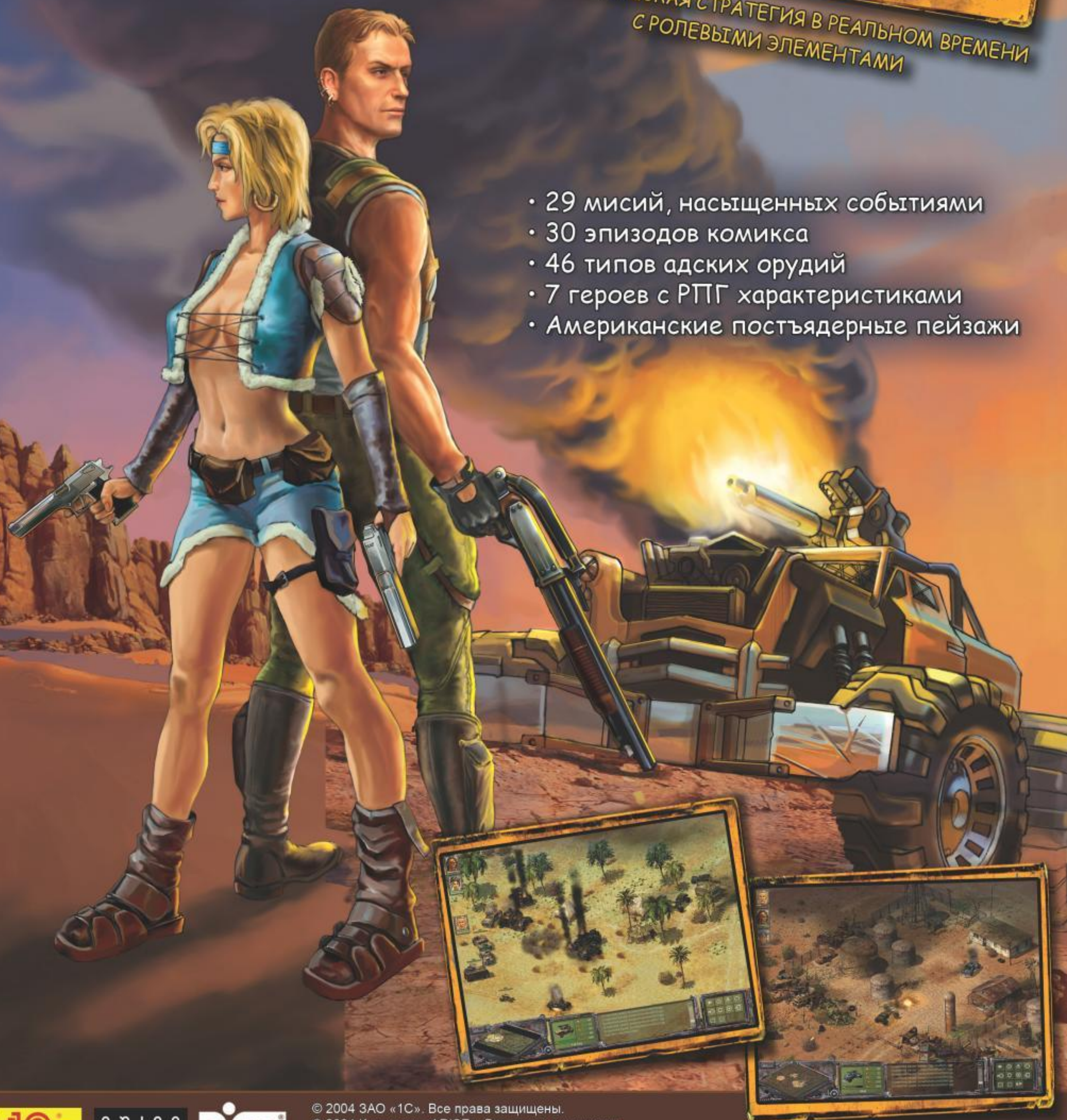


Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



ки идентичен и выглядит следующим образом.

AmmoType — тип патронов, используемый данным оружием. Таких типов практически столько же, сколько и самих видов вооружения.

projectile_class — снаряд, которым стреляет ствол. Во всех случаях значения этого и предыдущего параметров совпадают.

reload_time — время, уходящее на перезарядку ствола.

fire_rate — временной промежуток между двумя совершенными подряд выстрелами (или очередями, если это автомат или пулемет), или, проще говоря, скорострельность.

distance — максимальное расстояние, которое может пролететь снаряд этого оружия, или попросту дальность последнего.

damage — урон, наносимый снарядом данного оружия.

damage_drop_per_meter — уменьшение повреждения с каждым метром, который пролетает снаряд, пущенный из этого ствола.

bullet_per_shot — число патронов, которое вылетает из ствола оружия при одном выстреле.

bullets_per_clip — максимальное количество патронов, которое может поместиться в обойму ствола.

FModeActivationTime — время, которое требуется для перехода в указанный режим стрельбы.

ilImpactForceMul — отклонение от первоначальной траектории полета снаряда.

ilImpactForceMulFinal — финальное отклонение от первоначальной траектории полета снаряда.

Помимо вышеперечисленных параметров, блок, относящийся к тому или иному типу атаки, включает в себя несколько подразделов, в том числе **FireSoundsStereo** и **FireSounds**, в первом из которых прописаны звуки стрельбы из ствола (а точнее, их пути внутри архива **Sounds.pak**) в stereo-формате, а во втором — в mono.

После же закрытия основного раздела файла следует небольшая часть файла, посвященная анимации и открывающаяся комментарием **"ANIMTABLE"**. За ним идет пустой блок **SniperRifle.anim_table**, который нас нисколько не интересует, а еще ниже — разделы с именами **SniperRifle.anim_table[X]**, задающие анимацию для режима стрельбы, номер которого указывается вместо X (при этом каждый блок анимации альтернативного вида атаки сопровождается комментарием с названием последнего). В любом таком блоке имеется ряд подразделов, в каждом из которых перечисляются файлы с анимацией для того или иного действия персонажа, вооруженного данным оружием. Точнее сказать, здесь размещаются краткие имена файлов (полные аналоги вы найдете в **cal**-файле, расположенном в архиве **Objects.pak** по адресу: **\Objects\Weapons\Каталог ору-**

жия), взятые в кавычки. Приведу названия местных подразделов: **idle** — анимация для состояния бездействия персонажа, **activate** — выбор данного орудия убийства, **reload** — перезарядка, **fire** — стрельба, **fidget** — тряска оружия на бегу, **swim** — плавание с этим стволом в руке.

ОГОНЬ!

Следующий этап в изменении оружия — редактирование файла **WeaponsParams.lua**. Открывает файл раздел **MaxAmmo**, параметры в котором определяют максимальное число патронов к тому или иному стволу. Далее следует гигантский блок под названием **WeaponsParams**, каждый подраздел которого содержит атрибуты определенного оружия и именуется так же, как и последнее. Если у ствола имеется несколько режимов стрельбы, то все они имеют свои блоки (такие блоки никак не озаглавлены, зато над ними красуются именуемые их комментарии) внутри таких подразделов (подобная структура используется и в разобранных выше lua-файлах, соответствующих какому-то одному виду оружия), следующие один за другим.

Перед тем как перейти непосредственно к изменению размещившихся в файле настроек, следует сказать, что часть параметров из lua-файлов, соответствующих определенному виду оружия, есть и здесь. На таких параметрах мы останавливаться не будем, но учтите, что если один и тот же показатель встречается и здесь, и там, то первоочередное значение будет иметь характеристика из индивидуального оружейного файла. Итак, вот что может нам предложить каждый блок файла, отводящийся под характеристики определенного вида стрельбы того или иного орудия убийства.

fire_mode_type — тип режима атаки. **FireMode_Instant** — стрельба пулями, **FireMode_Projectile** — стрельба разрывными снарядами, **FireMode_Melee** — удар.

damage_type — тип урона, наносимого данным видом вооружения.

aim_recoil_modifier — множитель силы отдачи от стрельбы из данного оружия. Значение этого параметра умножается на число, заключенное между значениями атрибутов **min_recoil** и **max_recoil** (о них — чуть позже), из чего и складывается реальная отдача.

aim_improvement — множитель точности стрельбы из этого ствола (изменяет начальную меткость, которая задается настройками **min_accuracy** и **max_accuracy**).

min_accuracy — минимальная точность стрельбы из данного типа оружия. Значения этого и следующего атрибута должны принадлежать интервалу от 0 до 1.

max_accuracy — максимальная точность стрельбы.

min_recoil — минимальная отдача от стрельбы из этого ствола.

max_recoil — максимальная отдача. Думаю, вы уже заметили, что отдача от стрельбы из игровых средств уничтожения практи-

чески не ощущается. Посему лично мне кажется правильным слегка увеличить у всех их (а в особенности — у тяжелого оружия) значения этого и предыдущего показателей.

hud_icon — значок, изображающийся в правой нижней части экрана героя при использовании данного режима стрельбы. Возможны следующие варианты (значение параметра должно быть заключено в кавычки): **auto** — автоматический режим, **single** — одиночный, **rocket** — стрельба ракетами, **grenade** — гранатами, **melee** — использование ствола в рукопашном бою. В финальном релизе игры последняя функция не реализована ни у одного орудия убийства, но, вероятно, в ранних версиях она использовалась для удара прикладом пистолета. Чуть позже мы поговорим о том, как вернуть пистолету этот немаловажный вид атаки, а также снабдить им и другие стволы.

Также у некоторых орудий убийства вы можете встретить здесь знакомые нам по файлу **BasicWeapon.lua** параметры: **accuracy_modifier_prone**, **accuracy_modifier_crouch**, **recoil_modifier_standing**, **allow_hold_breath**, **accuracy_decay_on_run** (этот атрибут именуется в файле **BasicWeapon.lua** как **sprint_penalty**).

НОВЫЕ РЕЖИМЫ СРЕЛБЫ

Думаю, вы заметили, что лишь очень немногие орудия убийства в игре имеют два режима стрельбы (а большее число видов атаки вообще не закреплено ни за одной пушкой). Правда, исправить это совсем не сложно. Чтобы добавить любому виду вооружения новый вид атаки, нужно проделать следующее.

Сначала определитесь, каким именно типом стрельбы вы хотите наделять оружие. В зависимости от этого найдите у другого ствола режим, наиболее похожий на тот, что вы хотите добавить в игру. В нашем случае мы присвоим пистолету (напомню, что ему соответствует файл **Falcon.lua**) возможность нанесения удара прикладом.

Из lua-файла с интересующим вас видом атаки (мы будем использовать файл мачете — **Machete.lua**) полностью скопируйте подраздел, соответствующий подходящему режиму стрельбы (в файле **Machete.lua** прописан лишь один тип атаки, так что копируйте весь блок **FireParams**, за исключением строки с его именем и закрывающих его скобки с запятой). Будьте внимательны при копировании: первым делом посмотрите, где начало и конец блока (напомню, что начинается он с символа **"{"** и заканчивается знаком **"}"** и следующей за ним запятой), а уж потом копируйте в буфер последний со всеми его внутренними подразделами. Затем сделайте вставку из буфера в подраздел **FireParams** файла ствола, который вы наделяете новым типом атаки (**Falcon.lua**), в то место, где заканчивается блок одного из режимов стрельбы (сразу после символа **"}"** и запятой). В новоиспеченном блоке подправьте значения параметров таким обра-

зом, чтобы новый вид атаки по своим характеристикам максимально полно реализовывал вашу задумку. В случае с ударом прикладом пистолета стоит уменьшить наносимый оружием урон (параметр **Damage**), а также скорость нанесения удара (**fire_rate**). Кроме того, если вы наделяете ствол нетипичным для него типом атаки, неплохо бы также заменить звуки стрельбы, указывая пути новых эффектов в подразделах **FireSounds** и **FireSoundsStereo** создаваемого режима стрельбы.

Теперь проделайте подобную операцию с файлом **WeaponsParams.lua**: скопируйте весь раздел (в том числе и завершающее его сочетание символов `};`), содержащий параметры интересующего вас режима стрельбы какого-либо оружия (в нашем случае это оружие — мачете, которому соответствует раздел **Machete** и которое имеет в нем лишь один подраздел с комментарием **SINGLE FIRE**), в блок ствола, который вы апгрейдите (**Falcon**). Вставку подраздела производите сразу после любого блока, соответствующего тому или иному режиму стрельбы. Наконец, подправьте значения атрибутов во вставленном блоке так же, как вы делали это чуть ранее при работе с индивидуальными оружиевыми lua-файлами. Желательно также

присвоить новому виду атаки соответствующий значок, для чего вам нужно подкорректировать значение атрибута **hud_icon** (если параметр отсутствует, добавьте строку с ним вручную, не забыв про запятую на конце) на наиболее подходящее (в случае с добавлением функции оружия ближнего боя это — **melee**).

Если к создаваемому вами типу стрельбы вы хотите «привязать» новую анимацию, обратитесь к директории `\Objects\Weapons` архива **Objects.pak**. Там отыщите подкаталог, относящийся к стволу (лучше всего, чтобы это было оружие, у которого вы заимствовали режим стрельбы), анимацией которого вы хотели бы наделить определенное орудие убийства. Обратите внимание на то, что папки, соответствующие одним и тем же стволам, могут по-разному называться в архивах **Objects.pak** и **Scripts.pak** — чтобы выявить соответствие, обращайтесь к значению параметра **object** из индивидуального файла оружия. Скопируйте **caf**-файл (их может быть и несколько, если вы не желаете ограничиваться лишь изменением анимации стрельбы) с нужной вам анимацией (если вам нужна анимация стрельбы, копируйте файл с именем **N_FireX.caf**, где **N** — название оружия, а **X** — номер анимации) из найденного каталога в папку, соответствующую

улучшаемому вами оружию. В ней же найдите **caf**-файл и прямо над первой его строкой, в начале которой не стоит знака доллара, напишите следующее: **Y = Z**, где **Y** — название анимации (его вы должны придумать сами, но при этом посмотрите, чтобы оно не повторяло ни одно из наименований уже имеющихся видов анимации ствола), а **Z** — имя файла, который вы только что копировали.

Затем откройте еще раз lua-файл оружия, у которого вы заимствуете вид атаки, и обратитесь к части файла, посвященной анимации. Сразу после окончания последнего анимационного блока (если на конце завершающей его строки имеется символ `;`, удалите его) вставьте раздел (можете просто скопировать блок анимации основного вида атаки оружия, чтобы затем лишь подправить содержимое нужных подразделов) с именем **N.anim_table[X]**. **N** в данном случае — название (возьмите его из другого анимационного блока это-

го же файла) оружия, а **X** — номер режима стрельбы (он должен быть на единицу выше номера последнего из уже имеющихся типов атаки). Если у орудия убийства один режим атаки, на месте **X** будет стоять 2, если два — 3 и т.д. Укажите в подразделах новоявленного блока все добавляемые вами виды анимации (если вы меняете только анимацию стрельбы, пропишите в подразделе **fire** наименование анимации, которое мы условно обозначили за **Y** при работе с **caf**-файлом).

Если вы не желаете снабжать добавляемый вариант атаки новой анимацией, вам вообще не нужно обращаться к архиву **Objects.pak**. В этом случае при добавлении нового анимационного раздела в lua-файл оружия ограничьтесь вставкой следующей строки: **N.anim_table[X]=N.anim_table[1];**, где **N** — наименование ствола, а **X** — номер данного вида атаки.

Что же касается добавления пистолету возможности использования его в качестве оружия ближнего боя, то в этом случае с анимацией все значительно проще. Только учтите, что описанный ниже способ относится только к пистолету, для добавления удара прикладом другим видам вооружения пользуйтесь общей схемой, изложенной выше. Никаких файлов анимации копировать в папку пистолета не нужно, так как этот режим атаки уже встроен в игру — необходимо только активизировать его. Для этого вы должны прописать в файле **Falcon.lua** подходящую анимацию, сняв копию с блока **Falcon.anim_table[1]** и вставив ее сразу после окончания последнего. Полученный раздел переименуйте в **Falcon.anim_table[2]**, а в его подразделе **fire** удалите наличествующие там строки, поставив на их место надпись **“Melee”**. Бейте прикладом на здоровье.

Пользуясь изложенной выше схемой, вы можете снабжать любые виды вооружения новыми видами атаки. Так, с ее помощью вы сможете легко возродить для пистолета такой режим атаки, как удар прикладом (о чем уже писалось) — см. рис. 6, а также наделять им и другие стволы. В последнем случае вам также придется обращаться к файлу **Machete.lua** и блоку параметров мачете в файле **WeaponsParams.lua**. Что же касается анимации удара, то ее файл лучше всего позаимствовать у пистолета (речь идет о файле **DE_Melee.caf** из каталога **\De**). Добавьте каждому стволу возможность использования его в качестве оружия ближнего боя, и у вас больше не будет необходимости постоянно таскать с собой мачете на случай, если закончились патроны или если нужно резко атаковать врага, когда тот находится прямо перед игроком. Ведь теперь вы можете как следует огреть противника прикладом.

На этом возможности использования этой схемы далеко не исчерпаны. Ваш покорный слуга, в частности, задействовал ее при модернизации ракетницы. Последнюю я наделил функцией стрельбы сразу тремя

6. Огреть противника прикладом по голове всегда приятно. Теперь это умеет делать и наш герой.
7. А вот и скрытое оружие — руки. Очень даже неплохое, кстати.



ракетами (см. рис. 5), взяв при этом для новоиспеченного режима стрельбы параметры основного типа атаки и лишь заменив значение показателя **bullet_per_shot** на 3. Что-то подобное, если помните, было в Unreal Tournament 2003 и 2004 с той лишь разницей, что в нашем случае снаряды вылетают из ствола не одновременно, а один за другим. Результат этого — утроенной силы и продолжительности взрыв.

Кроме того, как показали исследования архива **Objects.pak**, в игре скрывается еще один вид оружия — кулаки Джека (см. рис. 16). Чтобы обучить главного героя игры драться руками, достаточно проделать следующее (сразу оговорюсь, что мы поставим кулаки на место мачете). Исправьте в файле **Machete.lua** архива **Scripts.pak** значение атрибута **character** на **"objects/weapons/hands/hands.cgf"** (чтобы вернуть мачете на свое законное место, просто присвойте параметру исходное значение). Кроме того, будет нелишним подкорректировать должным образом параметры атаки у нового оружия (в частности, уменьшить урон). После этого Джек Карвер будет в совершенстве владеть искусством рукопашного боя и сможет нокаутировать оппонента мощным ударом.

И еще кое-что интересное. Оказывается, и мачете можно орудовать по-разному. В распоряжении вашего персонажа может находиться сразу три различных вида атаки (помимо оригинального) с помощью мачете (правда, в одном из них мачете задействовано лишь косвенно): апперкот, удар кулаком свободной (левой) руки и удар справа (изображены соответственно на рис. 8, 9 и 10). Чтобы вставить их в игру, добавьте мачете три новых способа атаки, используя приведенную выше схему. Кроме того, в архиве **Objects.pak** скопируйте из директории

\Objects\Weapons\hands файлы **hands_leftjab.caf** (соответствует удару кулаком), **hands_rightjab.caf** (удар справа) и **hands_uppercut.caf** (апперкот) в подкаталог **\machete**. Используйте каждый из этих трех файлов анимации для альтернативных режимов атаки (не забудьте прописать эти анимации в файл **machete.caf** архива **Objects.pak** и в файл **Machete.lua** архива **Scripts.pak**). Для параметров каждого из новых типов атаки подберите наиболее подходящие значения, так чтобы эти режимы хоть немного отличались друг от друга (в особенности нужно разграничить удар рукой и атаку посредством мачете). Таким образом, все это поможет вам внести разнообразие в атаку с помощью мачете и расширить возможности этого не слишком полезного в оригинальной игре оружия.

В завершение разговора об оружии, хотелось бы заметить, что, если вы не желаете ограничиваться простым изменением имеющихся в игре средств уничтожения, вы вправе создать новые образцы. Лично я сделал из снайперской винтовки настоящий rail-gun, на порядок ускорив скорость полета снаряда (за это отвечает параметр **meters_per_second** из файла **SniperBullet.lua** архива **Scripts.pak**), немного подняв меткость оружия (в этом мне помогли атрибуты **min_accuracy** и **max_accuracy** из файла **WeaponsParams.lua**), увеличив урон (параметр **damage** из файла **SniperRifle.lua**) и дальность стрельбы (атрибут **distance**), но существенно уменьшив скорострельность (**fire_rate**) и сократив число патронов в обойме (**bullets_per_clip**) до 2. В финальной стадии подготовки ствола ваш покорный слуга долж-

ным образом подправил скин винтовки, а также окрасил в красный цвет пулю (ей соответствует файл **snipershell.dds** из каталога **\Objects\Weapons\shells** архива **Objects.pak**, так чтобы она напоминала собой лазерный луч), которой она стреляет. Все, rail-gun готов к применению. Получите и распишитесь.



Пришло время "собирать" модификации к игре. Включайте фантазию и воплощайте в жизнь самые смелые идеи. В этом вам поможет изменение звукового оформления, музыкального сопровождения, корректировка поведения игровых персонажей (желательно в сторону повышения AI), введение в игру новых видов вооружения (в том числе кулаков) и обеспечение оригинальных невиданных ранее режимами атаки (не забудьте наделить мачете тремя новыми видами удара, а стволам добавить возможность совершения удара прикладом), а также добавление новоиспеченных транспортных средств и, конечно, редактирование базовых игровых параметров, влияющих на геймплей (сюда можно, в частности, отнести "перекройку" системы повреждений).

Естественно, что повышение разумности ваших врагов повлечет за собой значительное повышение сложности игры. Если вы хотите сохранить баланс, то обязательно дополните арсенал новыми мощными пушками (например, упомянутым в статье рейлганом) и повысьте количественную характеристику "призов". ■

8. ■ В моем моде все три вида новых атаки посредством мачете сильно отличаются друг от друга. Так, апперкот резок и удобен для атаки соперника в голову...

9. ■ ...А удар кулаком хоть и не отличается большой силой, но достаточно быстр...

10. ■ ...Тогда как режущий удар мачете справа не отличается высокой скоростью, зато наносит жертве весьма порядочный урон.





МЕЛОДИИ, ИГРЫ И КАРТИНКИ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Больше мелодий, картинок
и игр на www.solvo.su!



цена мелодий
и картинок

0.60\$
без учета
налогов

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

МЕЛОДИИ

ТОР 5

саундтреки

	поли	nokia/ samsung	siemens
Из к/ф "Властелин Колец"	016641	013690	013690s
Из к/ф "Бумер" - Мобильник	01639	01312	01312s
Уматурман - Ночной Дозор	016548	013703	013703s
Из к/ф "Mortal Kombat"	016182	013393	013393s
Из к/ф "Терминатор"	01675	013443	013443s

ТОР 5

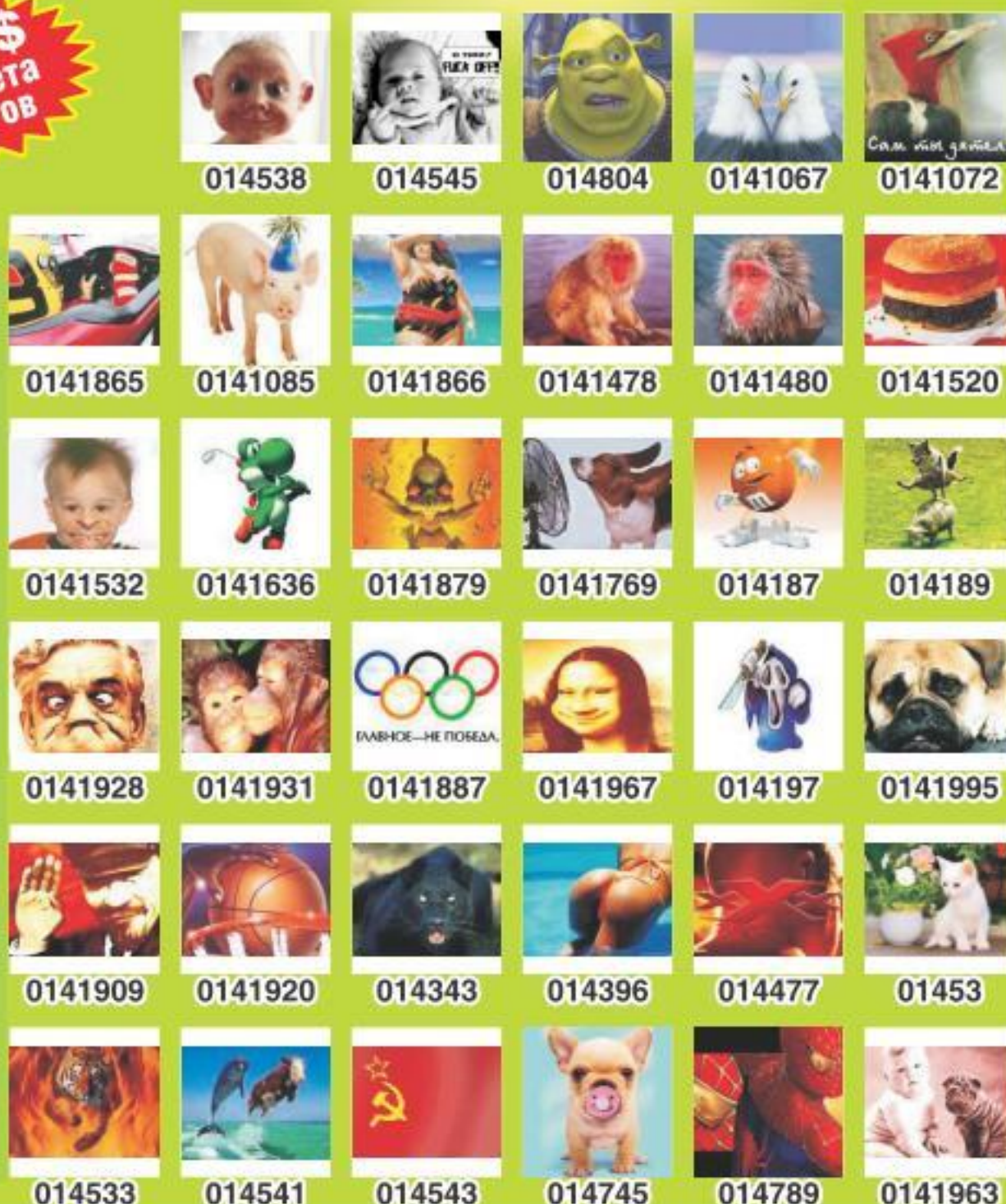
русские

5Nizza - Солдат	016672	013706	013706s
Децл & Лигалайз - Бог Есть	016470	013536	013536s
Ленинград - Мамба	016452	013500	013500s
Дисотека Авария - Песенка Разбойников	016537	013593	013593s
Михаил Гребенщиков - Булки	016456	013519	013519s

ТОР 10

зарубежные

The Cure - Friday I'm In Love	016674	013709	013709s
Backstreet Boys - Everybody	016682	013726	013726s
Beyonce - Naughty Girl	016454	013506	013506s
Eminem - Stan	016107	013387	013387s
Outlandish - Aisha	016384	013485	013485s
Daft Punk - Around The World	016670	013728	013728s
Kylie Minogue - Red Blooded Woman	016471	013502	013502s
Bomfunk MC's - Freestyler	01697	013383	013383s
Prodigy - No Good For Me	01624	013729	013729s
Robbie Williams - Feel	016627	013727	013727s



Java-игры

Цена игр 2\$ для Билайн и Мегафон, 1,9\$ для МТС. Без учёта налогов



Био-война: жанр - логика.

Злобные бактерии атакуют твой организм! Попробуй свои силы.
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01768



Логика: жанр - логика.

Цель игры - взорвать все бомбы. Они живого места вокруг себя не оставляют только тогда, когда находятся рядом друг с другом. Суть в том, чтобы бомбы не оставались по одной, и уложиться в количество ходов, отведенных на уровень. Взорви все бомбы на 20 уровнях! Прояви нестандартное мышление и используй логику в этой необычной игре. Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01769



Магическая Спираль: жанр - логика.

Магическую спираль из волшебных шаров не так-то просто приручить... Нужно иметь нестандартное мышление, чтобы следить за спиральным строением шаров и выстраивать их в нужном порядке! Отличная логическая игра. Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55

01770



Гонки: жанр - гонки.

Очень увлекательная игра. Избегай столкновений с автомобилями, грузовиками и мотоциклами. Подбери попутчиков. Не забывай заправляться.
Nokia: 3410, 3510i, 6310i, 6610, 7210, 7610, 7650, 3650. Siemens: M50, C55, S55, SL55. Motorola: T720. Sharp: GX10

01713



Воздушный Бой: жанр - стрелялки.

Игра с 4 уровнями и отличной графикой и звуком. Ты - пилот супервертолета. Уничтожай вражеские вертолеты, танки и самолеты.
Nokia: 3650, 6100, 6610, 7210, 7650. Motorola: T720

0176



Беглец: жанр - логика.

Собери все клады в зловещем лабиринте, наполненном врагами! Расставь им ловушки, прояви хитрость и всё золото будет твоим!
Nokia: 3100, 3108, 3200, 3300, 3530, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55. Sony-Ericsson: T610, T630, Z600

01771

Логотипы для телефонов Nokia/Samsung

Цена логотипов 0,6\$! Без учёта налогов

Логотипы для телефонов Siemens



011570



011654



011653



011634



011635



011529



011538



011544



011709



011703



011705



011741



011742



011779

Для заказа мелодий:

1. Выберите мелодию, составьте SMS-сообщение с кодом мелодии. 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты Би Лайн, **1243** - абоненты МТС и Мегафон. 3. На ваш телефон придет мелодия. Сохраните её.

Для заказа логотипов:

1. Выберите логотип, составьте SMS-сообщение: для Nokia/Samsung код логотипа (Пример: 3332), для Siemens код логотипа и «s» в конце (Пример: 3332s), для EMS код логотипа и «e» на конце (Пример: 3332e). 2. Отправьте набранное SMS-сообщение на номера: **1004** - абоненты Би Лайн, **1243** - абоненты МТС и Мегафон. 3. На ваш телефон придет логотип. Сохраните его.

СОВМЕСТИМОСТЬ: **Nokia** 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i; **Samsung** C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200; **Siemens** A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.

Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной цветной картинки или полифонической мелодии на номер:

1004 для абонентов Би Лайн, **1243** для абонентов МТС и Мегафон. 2. Через несколько минут получите SMS с адресом картинки или мелодии. Загрузите и сохраните её.

Для заказа игр: 1. Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной игры на номер: **1244** для абонентов Би Лайн, МТС и Мегафон. 2. Получите SMS-сообщение с адресом, загрузите и сохраните игру!

Сообщение с адресом сохраняется в WAP-Push/Inbox или в Inbox WAP-броузера. Если у Вас телефон **Samsung** убедитесь, что у Вас разрешены Push-сообщения.

Зоны действия услуг: Абонентам **Би Лайн GSM** - Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль. Абонентам **МТС** - Москва, Санкт-Петербург, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль. Абонентам **Мегафон** - Москва, Московская область.

DOOMОСТРОИ

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ УРОВНЕЙ ДЛЯ

DOOM 3

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК

ЧАСТЬ 2

Во времена первого или второго **Quake** знаний, усвоенных нами в прошлой статье, вполне хватило бы для создания приличного уровня. Но все течет, все меняется: мы делаем уровень не для второй "Кваки", а к **Doom 3**. И тут нужен особый подход. Чтобы уровень смотрелся на "все сто" просто необходимо дополнительно поработать над его интерьером: добавить детализированных элементов архитектуры, расставить различные украшения, сделать уровень интерактивным — вот что нам предстоит в сегодняшней статье.

СТАТИЧЕСКИЕ МОДЕЛИ

Создание уровня из брашей, несомненно, выбивает ностальгическую слезу у бывалых квакеров, но достаточно детализированного уровня из них не сделать. Значительная часть архитектуры представлена статическими моделями. И если мы не хотим, чтобы наш уровень выглядел как красиво затекстурированная коробка, нам нужно научиться эти модели добавлять.

Создайте браш в том месте, где собираетесь поместить модель. Форма и текстура браша не имеют значения. Щелкните по нему **правой кнопкой** мыши и из контекстного меню выберите пункт **New Model**. Появится окно (рис. 1), в котором вам предстоит выбрать модель. Сверху — структурированный список доступных моделей, снизу — окно предварительного просмотра. Найдите мо-

КОМАНДНЫЙ ЗАБЕГ

Чтобы не любоваться плодами своих трудов в одиночку, можно пригласить на только что созданный уровень пару друзей, дабы сразиться в мультиплеер.

Переделать ваш уровень под мультиплеер несложно. Замените стандартную стартовую позицию игрока на объекты **info_player_deathmatch** (это будут точки респава игроков, поэтому расставьте их несколько штук). Сохраните и скомпилируйте уровень в директории **base\maps\game\mp**. Теперь сверните редактор, откройте папку **base\def** в директории игры, создайте там текстовый файл **mymap.def** (или **moyakarta.def**, или что угодно с расширением *.def) и впишите в него следующий текст:

```
mapDef game/mp/[имя файла карты без расширения] {
```

```
  "name" "[название карты в игре]"
```

```
  "Deathmatch" "1" //Можно ли на этой карте играть дефматч.
```

```
  "Team DM" "1" //Поддерживается ли командный дефматч.
```

```
  "Last Man" "1" //Поддерживается ли тип "последний герой".
```

```
  "Tourney" "1" //Поддерживаются ли дуэли.
```

```
}
```

Сохраните изменения. Теперь ваш уровень будет находиться среди стандартных карт при создании мультиплеерного сервера в игре.



дель для дверного проема, чтобы украсить проходы между комнатами и коридорами.

Что вы говорите? Нет ни одного коридора, и уровень до сих пор представляет из себя классическую коробку? Значит, немедленно сделайте как минимум еще пару комнат и соедините их изогнутыми коридорами — они понадобятся в дальнейшем.

После того как вы выберете модель и нажмете на кнопку

ОК, может случиться неприятный

баг (более чем за пять лет разработки так и не удалось исправить его) — браш, вместо того чтобы превратиться в модель, останется брашем (или модель будет присоединена к этому брашу, но сам браш никуда не исчезнет). Преодолеть баг легко — достаточно скопировать неправильный объект с помощью **пробела** (копия будет уже нормальной моделью), а исходный объект удалить.

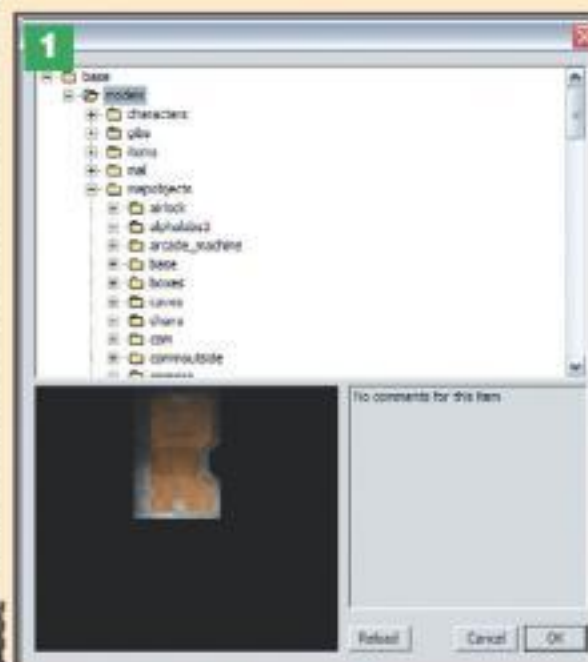
Повернуть модель можно двумя способами — нажав кнопку **R** (будет включен режим

поворота объекта) и двигая мышью при зажатой **правой кнопке**, или вводя точный угол поворота во вспомогательном окне на закладке **Entity** (рис. 2). Во втором случае вам нужно в поле **Key** вписать ключ **Angle** и в поле **Val** указать угол поворота. Первый способ хорош, если вы размещаете не слишком много декораций и хотите сэкономить время. Второй лучше применять, когда требуется точное позиционирование модели.

ДВЕРИ

Добавим на уровень двери. Дверь может являться как обычным брашем, так и моделью. Чтобы добавить на карту дверь, снимите выделение со всех объектов, щелкните правой кнопкой мыши по карте и выберите из меню пункт **funcfunc_door**. В результате на карте появится браш, который вы можете легко отмасштабировать, придав ему форму двери. Но так как при работе со статическими моделями мы добавили на карту дверные проемы, то и двери создадим как раз для этих проемов. Процесс присвоения брашу той или иной модели описан в предыдущей главе. Соответствующие друг другу модели проемов и самих дверей в списке всегда расположены рядом, так что проблем с поиском подходящих вариантов у вас возникнуть не должно.

Осталось научить дверь открываться. Для этого вновь перейдите на закладку **Entity** вспомогательного окна, в поле **Key** введите ключ **Movedir**, а в поле **Val** — направление смещения двери. Если ввести



1. Выбираем подходящую модель.
2. Параметры игровых объектов.
3. Готовая дверь и терминал управления.

копия будет уже нормальной моделью), а исходный объект удалить.

Повернуть модель можно двумя способами — нажав кнопку **R** (будет включен режим

значение **-1**, то дверь при открытии будет уходить вверх, а при значении **-2** — вниз. С помощью ключа **Speed** вы можете регулировать скорость движения двери. Полный список ключей с их описаниями вы можете увидеть в верхней части закладки **Entity** — там есть много интересного, например параметры, в которых устанавливаются издаваемые дверью звуки. Можете сохранить и скомпилировать уровень, чтобы проверить работоспособность дверей — они будут открываться автоматически при приближении игрока.

Вы можете также сделать дверь, которая по умолчанию будет заперта и откроется лишь после того, как игрок воспользуется каким-нибудь терминалом управления. Чтобы сделать так, сначала выделите саму дверь и добавьте ей параметр **Locked** со значением 1 или 2. Если поставить единицу, дверь откроется сразу же при использовании терминала, если двойку — дверь заблокируется, но откроется лишь при приближении игрока. Затем создайте статическую модель, поддерживающую внутриигровые терминалы (**GUI**) — такие модели находятся, например, в разделе **mapobjects\guiobjects** (но есть и другие). Затем, не снимая выделения с модели терминала, на закладке **Entity** вспомогательного окна нажмите кнопку **Gui** — нужно определить интерфейс терминала. Выберите, к примеру, модель **admin\admincontrol.gui**. Теперь снимите выделение со всех объектов, выделите модель терминала и затем — модель двери. Нажмите клавиши **Ctrl+K**. Если все сделано правильно, от терминала к двери протянется тонкая стрелка. Больше ничего делать не надо — дверь уже работоспособна.

КРИВЫЕ ПОВЕРХНОСТИ

Некоторые элементы архитектуры уровня невозможно создать с помощью брашей, а специальных моделей для них не подготовлено. Различные округлые арки, своды пещер или хотя бы трубы центрального отопления требуют большого количества полигонов, которое не могут обеспечить браши. Статические модели также не всегда могут помочь в этом случае — мало ли какая именно форма арки/свода/трубы понадобится вам при создании уровня? Но можно воспользоваться "заплатками" (**patch'ами**) — кривыми поверхностями, служащими как раз для создания "округлостей" на уровнях.

Чтобы добавить на уровень такую заплатку, создайте сперва очередной браш. Затем зайдите в меню **Patch** и выберите подходящую форму патча. Если хотите сделать колонну, выбирайте пункт **Cylinder**, если нужен какой-нибудь шпиль или купол — выбирайте **Cone**, если же вам нужна обычная плоскость, выберите пункт **Simple Patch Mesh**.

Теперь нужно придать поверхности желаемую форму. Для начала вы можете отмасштабировать заплатку — это делается так же, как и в случае с обычными брашами. Чтобы непосредственно изменять форму из-

ГЕНИАЛЬНОСТЬ ПРОСТОТЫ

Многие видели видеоролики к **Half-Life 2** с выставки **E3**, где демонстрировалось необычное оружие — гравитационная пушка, позволяющая хватать и двигать различные игровые объекты и бросаться ими во врагов. Нечто подобное есть и в **Doom 3**. Во время игры откройте консоль и введите команду **bind H "toggle g_dragentity"**. Теперь, если нажать клавишу **H** (герой при этом опустит оружие), то вы сможете взять любой не прибитый гвоздями к полу объект на карте, наведя на него прицел и нажав левую кнопку мыши. Это могут быть всякие предметы, мебель, монстры и персонажи (живые и не очень). Например, несложно выложить какое-нибудь слово из свежееупокоенных монстров.

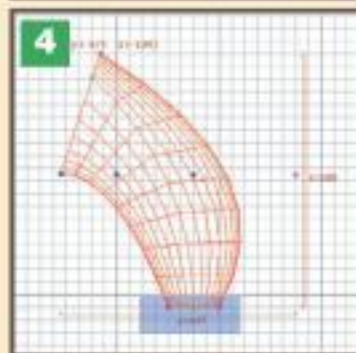
Если вы уже устали от постоянной темноты на уровнях, введите в консоль команду **bind G "test-light"**. Так при нажатии кнопки **G** на карту будет добавлен весьма яркий фонарь, светящий в направлении взгляда игрока в момент нажатия. Теперь вы знаете, что делать, заходя в темную комнату...



гибов поверхности, перейдите в режим редактирования вершин (нажав кнопку **V**). Дальше все просто — выделяете левой кнопкой мыши нужный вертекс (щелчком или растянув рамку, как на рис. 4) и перетаскиваете его. Снять выделение с вертексов можно либо повторным щелчком, либо кнопкой **Esc**. Редактировать каркас поверхности лучше в 2D-окне, переключаясь между проекциями окна с помощью клавиш **Ctrl+Tab**. Приложив немного терпения, вы сможете создавать объекты практически любой формы.

Патчи слегка отличаются от брашей в плане текстурирования. Если при изменении размеров браша текстура остается неизменной, то при редактировании заплатки текстура растягивается вслед за поверхностью. Поэтому не допускайте слишком больших перегибов и большой разницы в расстояниях между точками. Так же, как и в случае с поверхностями брашей, вы можете управлять наложением текстуры на патч в окне **Surface** (вызывается кнопкой **S**).

4. ■ Редактирование патча в самом разгаре.
5. ■ Труба, изготовленная с помощью заплаток. И не надо никаких статических моделей.
6. ■ Один выстрел из ракет-лаунчера — и изображенная утварь разлетится по всей комнате.



ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Чем отличаются оригинальные уровни **Doom 3**, так это малой интерактивностью. Не так уж много объектов на них можно разбросать, перевернуть, разломать. Так что давайте добавим пинабельные и разбиваемые объекты самостоятельно.

Проще всего расставить на уровне подвижные объекты — всякие канистры, недоенные гамбургеры и прочее. Для этого щелкните правой кнопкой мыши в окне обзора, откройте пункт **moveable** и выберите желаемый объект. Вы можете дополнительно настроить ряд параметров добавленного объекта. Например:

Health — единицы здоровья объекта (по умолчанию равно 5).

Explode — взрывоопасность объекта. Когда параметр равен 1, объект взрывается, разрушается, если здоровье опускается до нуля и ниже.

Bouncyness — упругость объекта. Изменяется в пределах от 0 до 1. Чем выше значение, тем сильнее объект отскакивает от препятствий.

Friction — трение, воздействующее на объект. Также меняется от 0 до 1. Чем выше, тем быстрее объект прекратит движение, если его толкнуть.

Возможно, вам захочется создать на карте несколько окон или каких других стеклянных перегородок. Для этого нужно лишь создать подходящий браш или патч, а затем присвоить ему текстуру стекла (из раздела **textures\glass**). Но физически такая стена не будет отличаться от остальных — разбить ее не получится. Чтобы придать стеклу соответствующие свойства, щелкните по объекту правой кнопкой и выберите пункт меню **func\func_fracture**. Свойства стекла можно придать как обычному брашу, так и патчу, независимо от его сложности и формы.

■ ■ ■

Теперь вы можете построить полноценный уровень, который будет выглядеть не хуже, чем оригинальный. Но пока что все, чем можно заниматься на уровне, — это резать расставленных монстров, которые не умеют выслеживать и рвать в клочья главного героя. А такой уровень — лишь декорация для действия, которое разыгрывается на нашем уровне в следующей статье. ■



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ МАСТЕРСКАЯ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

С этого номера на страницах "Игростроя" начинает работать "Горячая линия", в которой мы будем давать ответы на самые актуальные вопросы, касающиеся вскрытия и модификации, а также созданию новых игр. Мы будем отвечать на самые интересные письма, присланные на адрес рубрики — gamedev@igromania.ru. Обращаем внимание, что "Горячая линия" будет появляться на страницах "Игростроя" по мере накопления интересных вопросов, то есть, возможно, не каждый номер.

Я покупаю ваш журнал совсем недавно. Пропустил все статьи, касающиеся игрового конструктора TES3: Constraction (Morrowind). Можно ли создавать для него свои модели оружия, монстров? А то формат мне неизвестен. Как создавать в нем свои расы (в хелпе написано скромно и по-английски). Как писать свои скрипты для AI? Хотя бы общий принцип...



В журнальном рубрикаторе есть две статьи по работе с редактором Morrowind. Обе называются "Редактор для The Elder Scrolls III: Morrowind. Гномы в киберпанковском мире" и опубликованы в февральском (№65) и майском (№68) номерах за 2003 год. Различаются добавлением к названию второй статьи сочетания "ч. 2" и содержанием. Кроме того, много полезного о вскрытии Morrowind можно узнать из статьи "The Elder Scrolls III: Morrowind. Тайны древних свитков" (65-й номер). Создавать модели монстров, оружие и броню можно. Это делается в графическом пакете 3D Max. Специально для такого случая разработчики создали утилиту TES EXPORTER. Само собой, разрешено добавлять собственные квесты и кроить историю Morrowind.

По поводу скриптов — в справке общий принцип изложен очень доходчиво. А что касается английского языка, так нет никакой необходимости излишне напрягаться по этому поводу. Справка есть и на русском. Подробно объяснять все эти вопросы в журнале нет никакой необходимости. В Сети множество ресурсов, на которых вы найдете необходимые справочные материалы, например www.skoks.com.ru, www.mpmasters.com.

Здравствуй, дорогая редакция. Читаю вас с 1812 года! Мне понравились статьи про разработчиков компьютерных игр. А кто же пишет саундтреки к играм? Вот про них хотелось бы знать побольше. Одно имя я знаю, это Томми Таларико. Можно ли делать саундтреки в домашних условиях? Какие программы для этого нужны? Или для озвучки нужна звуковая студия?

Да, славное было время, 1812-й год. Как сейчас помню... Французский бомонд несет культуру в российские массы без приглашения. Москва встречает его праздничным пожаром. Драгуны с уланами скачут на Бородинском поле...

Ваши медицинские рекомендации совсем не верны и даже в корне ошибочны. Музыкальная тема постоянно поднимается на наших страницах и присутствует на компакт в обязательном порядке. **Томми Талларико** (Tommy Tallarico), конечно, легендарная личность из пишущих музыку для компьютерных игр. Шутка ли — более 140 игр за плечами! Каждый уважающий себя геймер хоть раз слушал его музыку, играя в игру. Но Томми не одинок. Из ветеранов наиболее значительная личность — **Джорж Сэнджер** (George Sanger) по прозвищу "Толстяк" ("The Fat Man"). Вместе со своей командой (из трех человек) он с 1983 года сочиняет музыку для компьютерных игр! Есть **Бобби Принс** (Bobby Prince), который трудился над такими "малоизвестными" играми, как **Doom**, **Duke Nukem 3D**, **Wolfenstein 3D**. Есть **Чэнс Томас** (Chance Thomas) — "ударник" музыкального дела, и многие другие... Да и наши российские музыканты не без талантов. В общем-то, большинство из них трудятся на дому, не отходя от MIDI-клавиатуры и прочих инструментов для создания гармоничных мелодий. Специально узнавали — на квартире одного российского композитора. О результатах этого похода и подробности по обустройству собственной домашней студии звукозаписи читайте в одном из ближайших номеров журнала.

Хочу научиться 3D-моделингу. Не подскажете, с чего нужно начинать? Какую программу изучать — Zmodeler, MilkShape или 3D Studio Max?

TURBO SQUID
A NEW DIMENSION IN 3D

PRODUCTS SEARCH CART DOWNLOAD MEMBER FORUMS COMPANY SUPPORT

gmax 1.2
To register gmax 1.2, please visit here.

gmax 1.0 and 1.1
Registration for gmax 1.0 and 1.1 is no longer supported. You must upgrade to version 1.2 in order to register gmax. Version 1.2 is available here.

Starую версию, которую вы могли установить с наших CD за 2002-2003 год, придется обновлять при регистрации.

Если присутствует желание по-серьезному заняться 3D-моделированием, то нужно браться за изучение основных графических па-

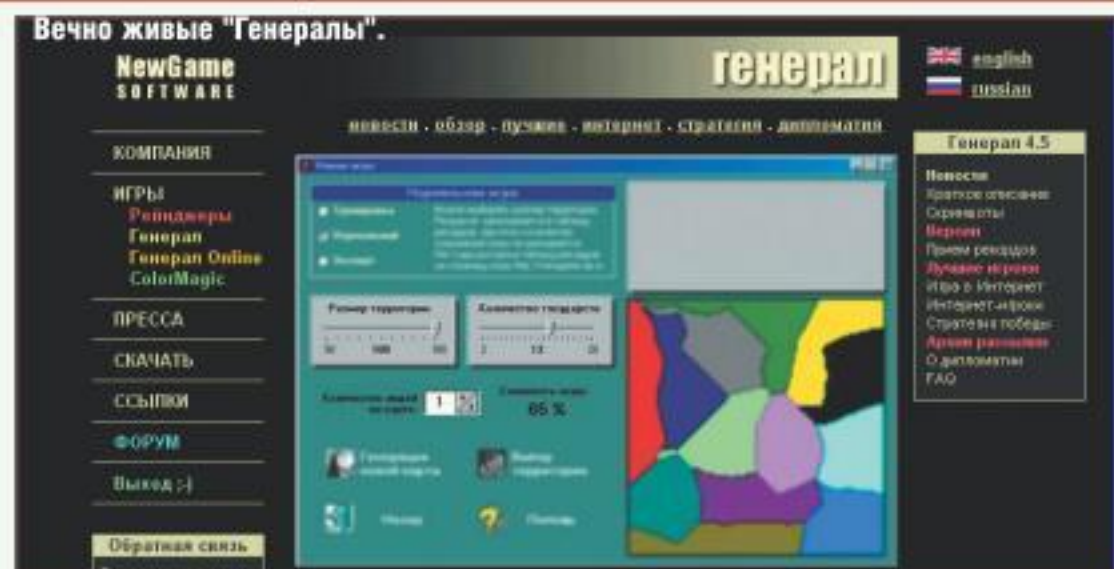
кетов. К ним относятся в первую очередь 3D Studio MAX, Maya, Softimage (даны в порядке востребованности для игровостроительного дела). В меньшей степени к ним можно было бы отнести LightWave. Другие программы трехмерного моделирования, такие как Bryce, Carrara, Mcneel Rhinoceros и некоторые другие, — на порядок слабее по своим возможностям.

Остальные, в том числе MilkShape, и рядом с ведущими продуктами не стояли. Тратить на них время стоит, только если хочется слегка ознакомиться с общими принципами моделирования. Про использование MilkShape смотрите статью **“Третье измерение виртуальности. Редактор трехмерных моделей MilkShape 3D”** из номера за апрель 2002 года (№55).

На наш взгляд, изучение сразу надо начинать с мощных программ. Да, это займет больше времени и потребует определенных усилий. Но и результат будет совсем другой. А Zmodeler — несколько другая песня. Этот пакет “специального назначения”. Подобный инструмент предназначен для создания моделей к определенным играм. Если вы хотите изготовить, например, автомобиль для GTA, то без Zmodeler вам будет трудно (см. **“Создание машин для GTA 3. Новое авто для угонщика”**, номера за июль и август 2003 (№№ 70 и 71)).

Создание моделей для компьютерных игр имеет свои особенности. Так получается, что многие возможности мощных программ остаются невостребованными. Порой они слишком хороши для игр! Это, и высокая стоимость (от 1000 долларов за лицензионную версию), позволяет существовать небольшим компаниям, которые выпускают “облегченные” программы трехмерного моделирования. Кстати, разработчики 3D Max озабочены этой проблемой и выпускают специальную версию своей программы, предназначенную для разработки игровых моделей. Она называется GMax. Последнюю версию, за номером 1.2, можно скачать по адресу <http://files.turbosquid.com/Products/L567271/XFM83W83US/gmax12.exe>. В ней делают модели для большого количества игр. При этом для каждой игры надо скачивать дополнение к GMax с официального сайта Diskreet (разработчика 3D Max) — www.diskreet.com/products/gmax/. Прелесть в том, что, во-первых, программа совершенно бесплатна (требуется только зарегистрировать установленную копию через интернет, см. рис. 4), а во-вторых — это все тот же 3D Max! В отличие от “старшего брата”, в ней отсутствуют лишь некоторые навороты. Для начального изучения — идеально! Недаром программа трижды выкладывалась на наш компакт (в №№56, 60 и 67 — май и сентябрь 2002 года, апрель 2003). Учебниками к ней можно разжиться на www.turbosquid.com/gmax.

Я мечтаю стать разработчиком компьютерной игры. Вы часто печатаете в “Мастерской” статьи по программированию и 3D-моделированию. Благодаря им, я и заинтересовался данной темой. Теперь немного знаю C++, программировал на Delphi, изучаю 3D Max. Хотелось бы поучаствовать в настоящей команде разработчиков. Только где их искать, и возьмут ли?



С одной стороны, предложений со стороны разработчиков не так уж мало. Они постоянно появляются в местах скопления вероятных кандидатов на вакантные должности (например, на www.gamedev.ru/forum/?action=showtopicslist&group=1). Только есть много разных “но”. Если предложение исходит от известной



компании, например Nival Interactive или Revolt Games, то оно обставлено множеством условий. Требования к уровню кандидата очень высоки. Практически всегда необходимо проживать в том городе, в котором обосновался предполагаемый работодатель. Так что будь вы трижды Леонардо и Винчи в придачу, на должность моделлера вас не возьмут, если живете не там, где нужно. Эта дорога начинающим девелоперам заказана.

С другой стороны, сами начинающие имеют тенденцию сбиваться в группы для производства модов (а то и самостоятельных игр). Только сегодня видел на нашем MODном форуме (www.igromania.ru/forums) целых 3 темы по набору в подобные команды. Далеко не всегда работа заканчивается успешно (если вообще когда-нибудь заканчивается). Однако начинать с них очень полезно. Где еще набираться опыта и проверить крепость своего желания стать разработчиком?

Плюс — существуют реальные игровые проекты, к которым вполне можно присоединиться (уже при наличии некоторого опыта). Эти команды пока мало кто знает. Но всегда есть вероятность, что они “выстрелят” в один прекрасный день великолепной игрой (вспомните историю с **“Космическими рейнджерами”**). Большинство таких команд работает на голом энтузиазме. Требуется определенная доля здорового фанатизма, чтобы добровольно включиться в трудоемкий проект с туманными перспективами. Такие команды проживают, например, по адресам: <http://ai.extractor.ru/?page=main&lng=rus>, www.osirisgame.narod.ru.

В качестве бонуса — вот вам ссылка на бесплатную игру, с которой начинали будущие звездные разработчики “КР”: http://newgame.agava.ru/rus/g_ver43.html. Она до сих пор совершенствуется!

Не понимаю, кому нужна рубрика “Мастерская” в журнале про компьютерные игры! Уверен, со мной согласится большинство. Нужно убрать ее вообще или сократить до 2-х страниц. Игры нужны, чтобы в них играть, а не разбирать их по кусочкам. Вместо этого вы отвлекаете людей, вселяете надежду, что они смогут сделать игры. Это ни у кого не получится!

Такие письма редки, но знаете, как трудно на них отвечать? Скажешь, например, про огромный поток писем с вопросами по редакторам, ответят — “значит, статьи были непонятными”. Скажешь, что на дисках много модов от наших читателей, ответят — “вы сами их сделали”. Остается закрыть лавочку, забить досками окна, повесить объявление “Ушли на консультацию” и утопить вину в вине. Только это непродуктивно. Нужно время от времени что-то менять. Идея отдать весь выпуск “Игростроя” под одну игру, один редактор — выглядит спорной. Еще более неоднозначным представляется предложение вообще удалить “Мастерскую” из журнала. Вряд ли умения у “наших” от этого возрастут. Пока мы уверены в одном — статьи “Игростроя” нужны многим, аналогов подобным материалам нет ни в одном журнале, и большинству читателей статьи помогают в разработке собственных игровых проектов. А что думаете об этом вы, наши уважаемые? Поделитесь с нами своими соображениями. Все дельные предложения будут внимательно рассмотрены.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ДИЗАЙНЕР ГОЛОВ

Программа: LifeStudio: HEAD 2

Где взять: www.lifemi.ru

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Life-mode Interactive снова предлагает заняться головой... Вернее головушками ваших 3D-моделей. Недавно появилась очередная версия инструментов для управления лицевыми "мышцами" виртуальных человечков — **LifeStudio: HEAD 2.6** (для Maya). Ранее широкой общественности предлагались аналогичный пакет для 3D Max и специальный набор для разработчиков кодеформацией сеток высокой плотности и позволяет переносить анимацию с высокополигональных игр — **LifeStudio: HEAD 2.6 SDK**. Инструмент легко справляется с игральными моделями на низкополигональные. Достаточно обучить одну модель имитировать правильное произношение диалоговых фраз или выражать эмоции соответствующим образом. Результат можно просто "размножить" на группу других персонажей. Безусловно, применение **LifeStudio** сделает мимику ваших 3D-моделей значительно выразительнее.

Именно для этих целей **Nival Interactive** применяла **LifeStudio** в игре **Silent Storm**. Как говорится — результат налицо! К неприятным моментам следует отнести небесплатность пакета. Но желающие могут получить ознакомительную версию с официальной страницы разработчиков www.lifemi.ru (перед скачиванием необходимо зарегистрироваться, ключ для скачивания будет выслан на ваш E-Mail). Объем **LifeStudio** — 166 Мб.

ВЕРДИКТ: Пакет, идеально подходящий для проектирования голов персонажей в играх различных жанров.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 9/10

МАССОВОЕ ПРИШЕСТВИЕ SDK



Программа: SDK-наборы для **Doom 3** и **Ground Control 2: Operation Exodus**

Где взять: С нашего CD/DVD

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Чаще всего SDK для хитовых игр выходят прибли-

зительно через год после релиза игры. Ситуация с хитами **Doom 3** и **Ground Control 2: Operation Exodus** в корне отличается. Игры вышли относительно недавно, а в Сети уже появились SDK для них.

Для тех, кто ни разу не сталкивался с созданием модов и тотальными конверсиями игр, объясним, что такое SDK и как его использовать. SDK — это набор разработчика, при помощи которого создается игра. В то же время программы, входящие в SDK, это не совсем утилиты для редактирования. В архиве находятся различные конверторы, компиляторы, упаковщики ресурсов, плагины для экспорта моделей, созданных в различных 3D-редакторах, плагины для Photoshop, образцы игровых ресурсов. Список можно продолжать — он меняется в зависимости от того, что разработчики решили включить в SDK. Бывают случаи, когда выпускают облегченные версии наборов, в которых невозможно полностью модифицировать игру.

Чтобы использовать любой SDK, требуется множество сторонних программ. Например, для **Doom 3** понадобится как минимум **VC++ 2005**, чтобы откомпилировать SDK, и **3D Studio Max** — для разработки игровых моделей. Однако не стоит путать SDK с исходными кодами, которые иногда разработчики также выкладывают для общего доступа, все-таки с кодом работать на порядок сложнее.

Преимущество использования SDK-наборов перед "кустарным" способом создания модов огромно. Даже вскрыв игру при помощи утилит, разработанных поклонниками, вы не получите доступа к большинству ресурсов. Более того, часто такие модификации очень трудно установить. Все это не имеет большого значения, если вы создаете мод только для себя, но в случае тотальных конверсий, когда модификация создается в расчете на широкое распространение (пускай и бесплатное), без SDK просто не обойтись.

ВЕРДИКТ: Все необходимые инструменты "низшего уровня" для полной переделки **Doom 3** и **GC2**.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 10/10

ЗАПЛАТКА НА PAINKILLER

Программа: **Painkiller v1.3.5 Level Editor**Где взять: <http://download.worthplaying.com>, www.3dgamers.com

После установки патча к **Painkiller** версии 1.3.5 создателей модов к этой игре ждет неприятный сюрприз. Старый редактор из состава игры не умеет работать в новых условиях. Это дополнение, весом 91 Мб, затрагивает основы игрового движка. К счастью, **DreamCatcher** позаботилась обо всем зара-

нее. Вместе с патчем вышла в свет новая версия игрового редактора. Причем заметно "усиленная".

По заявлениям разработчиков, теперь вы можете "изменять в игре практически все"! Новые инструменты, как уже отмечалось, не совместимы со старой версией. Помимо редактора в них входит расширенный вариант документации, плагины и экспортеры для пакетов 3D-графики. Поддерживаются Maya версий 4.5, 5 и 6, а также 3D Studio MAX. Кроме обычного редактирования геометрии уровней и изменения внешнего облика моделей, инструменты позволяют глубоко вмешиваться в геймплей. Дело в том, что, помимо создания новых скриптовых сценариев, теперь позволено манипулировать главными переменными самого движка!

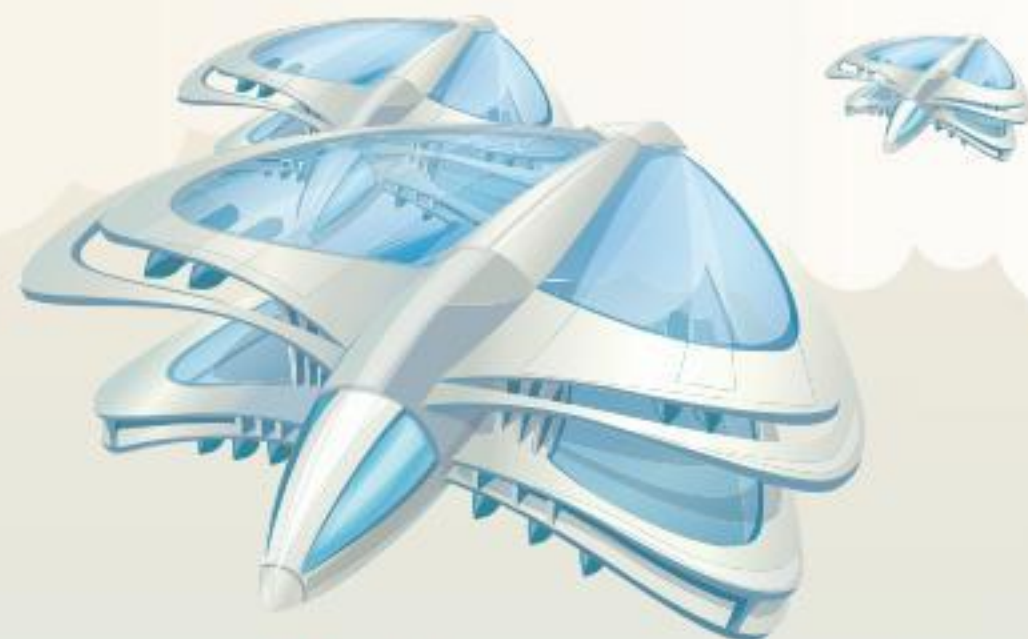
КЛАНОВЫЙ КАРТОСТРОЙ

Давно стало нормой, что редакторы уровней и пакеты SDK к современным играм разработчики выпускают с игрой или сразу после выхода. Это связано с высокой сложностью продукта. Однако новый редактор уровней для **Tribes: Vengeance** появился вовсе не из стен "племенного" производителя и... еще до выхода игры!

Фактически, инструмент для создания **Tribes**-уровней представлял собой компоненты игрового движка **v12 Engine**. Процесс разработки в них весьма сложен. Новая игра, в отличие от предыдущих, заточена под сингл. Но не в этом ее главное отличие от предшественников. Дело в том, что делали ее на движке **Unreal 2!** Это в корне меняет ситуацию. **UnrealEd** хорошо изучен игроками и, в отличие от **v12**, идеально подходит для изготовления модов. И вот, на сайте **TribalWar** появилось сообщение о выходе редактора для этой игры. Напомню, ранее в качестве редактора выступал старый, добрый **WorldCraft**.

Новый редактор носит название **TribesEd**. Программа позволяет не только создавать новые уровни, но и изменять другие аспекты игры. Стоит приглядеться повнимательней, и оказывается, что **TribesEd** — переделанный фанатами **UnrealEd**. Сама игра на момент выпуска редактора еще не вышла... Утилиту делали по демо-версии. Вследствие этого инструмент официально не поддерживается. Каждый может попробовать его в деле на собственный страх и риск. На данный момент доступна только бета-версия **TribesEd**, но разработчики сообщают, что она работает недостаточно устойчиво.

Скачать программу можно по адресу <http://hosted.tribalwar.com/thrax/TVtoolsBeta.exe>. Весит **TVtoolsBeta.exe** 857 Кб. ■



Nokia логотипы 72x14

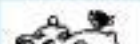
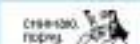
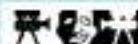
РУССКИЕ НОВЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Ираклий Пирцхалава / Лондон – Париж М. Фадеев	16205074	46205075	76205073
К. Пель / Муси-Пути М. Фадеев	16204609	46204610	76204462
Корни / С днем рождения, Вика А. Астапенко	16207064	46207065	76207066
Н. Королева / Синие лебеди 2004 И. Николаев	16208202	46208201	76208200
Н. Расторгуев, С. Безруков / Березы И. Матиненко	16205146	46205147	76205098
Пропанганда / Супердетка В. Воронина	16208098	46208099	76204991
Пьер Нарцисс / Шоколадный заяц М. Фадеев	16203866	46203926	76203793

Тату / Я сошла с ума / И. Шаловалов, Е. Килер, В. Полиенко, Галоян	16204951	46204952	76204967
Уматурман / Ночной Дозор (куплет) В. Кривоуский	16205435	46206456	76206434
Уматурман / Ночной Дозор (припев) В. Кривоуский	16206437	46206457	76206436
Уматурман / Прасковья В. Кривоуский	16205458	46205459	76205460
Фабрика / Пелёк И. Матвиенко	16204647	46204648	76204632
Фэйсконтроль / Размножайся А. Зубков, В. Я. Шацкис	16207085	46207086	76207087
ЗАРУБЕЖНЫЙ РОК	Siemens	Nokia	Полифония
The Eagles Hotel California	16201136	46201119	76201309
Metallica King Nothing	16207765	46207766	76206610
Metallica Master Of Puppets	16207769	46207770	76206612

Metallica Nothing Else Matters	16207775	46207776	76206615
Metallica Until It Sleep	16207779	46207790	76206617
Modern Talking Brother Louie	16201023	46200992	76201324
Scorpions Still loving you	16203985	46203986	76203987
Scorpions Wind of change	16203993	46203994	76203995
Scorpions You and I	16203996	46203997	76203998
РУССКИЙ РОК И ПОП-РОК	Siemens	Nokia	Полифония
Алиса / Красное на черном К. Кинчев	16202654	46202678	762068120
Вячеслав Бутусов и гр. Deadушки Настасья / В. Бутусов	16205204	46205205	76205209
Вячеслав Бутусов и гр. Ю-Питер Песня идущего домой / В. Бутусов	16205202	46205203	76205210
ДДТ / Осень Ю. Шевчук	16200922	46201114	76206778
Король и Штут / Притягу со скалы М. Горшенев	16202092	46202215	762068563
Белый Орел / Как уютно там в России вечера / А. Доброкравов	16201707	46201708	76201262
Земфира / Небо Лондона З. Равицкая	16204590	46204591	76204574
Ленинград / Роботы ебоботы С. Шнуров	16205401	46205402	76205403
Сплин / Мое сердце А. Васильев	16201748	46201711	76201295
ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ	Siemens	Nokia	Полифония
Kraftwerk Die roboter	16201033	46201005	76205326
Madonna American life	16205236	46205237	76205238
Moby Bodyrock	16203017	46203018	76204442
O-Zone (Haklusi) Dragostea Din Tei	16205228	46205229	76205227
Pink God is a DJ	16203908	46203909	76203907
Scooter Fuck The Millennium	16201739	46201732	76201336
Shoking blue She's got it	16207801	46207802	76205553
Tarkan Dudu Dudu	16205029	46205030	76206755

Siemens

логотипы 101x29

				
06200394	06200403	06200143	06200152	06200142
				
062009627	06200391	06200396	06207511	06204800
				
06206540	06203355	06209607	06209227	06204805
				
06209145	06208852	06206823	06200040	062000540
				
06209012	06208928	06200221	06200041	06207578
				
06209192	06202303	06209695	06200046	06203820
				
06208990	06202949	06200559	06200047	06207264

86206625	86209241	86207162	86209231	86207151
86206938	86206906	86206958	86206927	86206964
86208008	86207966	86208050	86207956	86207982
86208353	86208613	86208692	86208506	86208448
86204553	86208171	86208174	86208173	86208172

[illegible]

Внимание: предварительно Вам нужно удостовериться в том, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на телефоне произведены необходимые настройки.

ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ
ЧАСТЬ 3

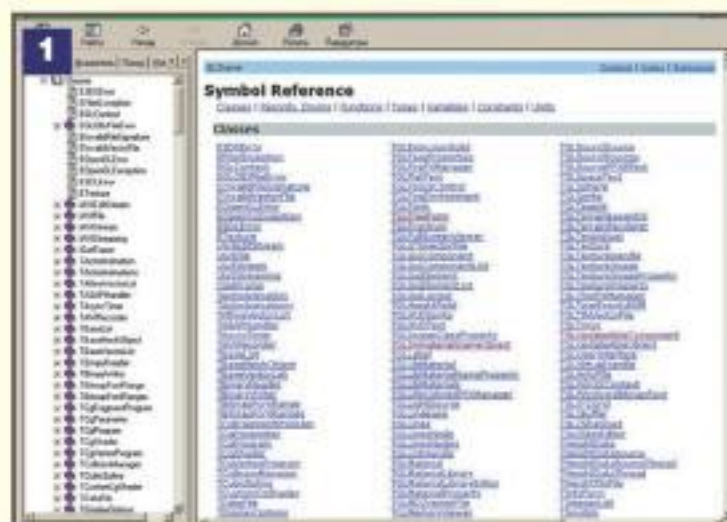
ИЕРАРХИЯ КЛАССОВ И ОБЪЕКТОВ

Продолжаем создавать по кирпичикам свою собственную игру. В прошлой статье мы прикрутили к трехмерному движку управление всеми мыслимыми и немыслимыми устройствами, а также разработали графический интерфейс. Напомню, что движок мы разрабатываем с помощью **Delphi** и **GLScene**. Сегодня же мы займемся одним из самых важных моментов — созданием иерархии классов и объектов движка, именно они лежат в фундаменте высокого игрового здания.

НОЧНОЙ КОШМАР ПРОГРАММИСТА

Прежде всего давайте выясним, зачем вообще нужна какая-то иерархия, система классов? Почему бы просто не писать движок, как пишется, и не заморачиваться какими-то иерархическими сложностями? Необходимо это для того, чтобы потом не было предельно сложно. В самой первой статье цикла я привел пример с домом и кирпичами. Мы выяснили, что игровые движки лучше разбивать на независимые модули. Можно продолжить эту аналогию. Допустим, вы строите крупнопанельный дом, и вашему начальству пришло в голову панели сделать ну очень крупными: размерами в несколько этажей, да еще и сложной формы. Соседний дом строится по старинке, из кирпичей. Вдруг высшее начальство решило, что дома должны расти не ввысь, а вширь. Какое здание будет проще переделать под новый стандарт? Ясно, что кирпичное, так как там элементы гораздо меньше, и они могут свободно сопрягаться друг с другом.

Аналогия отнюдь не случайная. Разработка компьютерных игр — процесс нелинейный. Как бы подробно не был написан дизайн-документ, уже в процессе работы



1. На этой странице справки GLScene содержатся ссылки на краткие спецификации всех его классов.
2. Если дважды кликнуть по значку GLScene на форме, можно увидеть такую картину. Не перепутайте: это вовсе не дерево доступных классов, а дерево объектов, уже находящихся в сцене.
3. А вот это уже дерево классов одной достаточно сложной игры, написанной на GLScene. Не удивляйтесь — вы такого окошка в Delphi не найдете. Это специальный плагин, написанный одним из главных координаторов разработки GLScene для удобного ориентирования в сотнях страниц исходного кода. А называется сие чудо Code Warp.

над игрой в него придется вносить какие-то изменения, а значит — переписывать уже написанный код или добавлять новое в модули, для этого не предназначенные. Причины могут быть самыми разными: дизайнеру или сценаристу неожиданно пришла в голову гениальная идея, которую надо непременно воплотить (тот факт, что для воплощения этой идеи надо переписать с нуля весь движок, обычно никого не волнует), изменилась конъюнктура рынка или используемые технологии уже устарели (они до релиза еще раз пять успеют устареть, но об этом мало кто задумывается на этом этапе).

Результат таких преобразований всегда один: непонятный код, состоящий из плохо стыкующихся кусков, странные баги, которые приходится отлавливать неделями, и бесчисленные чашки кофе и упаковки димед-рола, не способные более охладить кипящий разум всех программистов проекта. Но

и это не самое страшное. Самое страшное — потеря времени, а значит — вновь умчавшиеся вперед технологии, вновь поменявшаяся конъюнктура рынка, и работу опять приходится начинать сначала.

Всего этого можно если не избежать, то по крайней мере скомпенсировать четкой и удобной иерархией классов и объектов игры. Тогда программисты смогут встраивать в игровой код любой степени завершенности новые возможности без опаски, что после этого работа пойдет наперекосяк.

ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ, ДЕСЯТЫЙ...

Давайте решим, как именно будет выглядеть иерархия игровых классов. Во многих играх самый главный и самый верхний класс — **TEngine**, который описывает графический движок в целом. В нем хранится список всех игровых объектов и вспомогательная игровая информация глобального масштаба (например номер уровня, настройки графики). Он также представляет общеигровые методы, например *Загрузить игру*, *Перейти на уровень*, *Сохранить игру* и многие другие.

Одновременно может существовать только один объект этого класса, так как и игровой движок у нас один. Есть исключения, например **dedicated** сетевые серверные движки, но они и строятся по другим принципам. Особого смысла в реализации класса **TEngine** в нашем случае нет. Вы можете создать его как организующий элемент, чтобы вся система была стройной и однозначной. Но особой смысловой нагрузки он нести не будет. Ведь список объектов и все действия с ними «держит» класс **TGLScene**. Он в какой-то мере и будет самым верхним классом иерархии. Остальные

ПО КИРПИЧУ — ДА ЦЕЛЫЙ ДОМ!



Кирпичный дом значительно легче разобрать и переделать, чем какой-нибудь дворец с железобетонными элементами, отлитыми по спецзаказу. Такая гибкость нужна не только в строительстве домов, но и в строительстве трехмерных движков...



Разработчики игр готовы крушить мониторы и разбивать о головы соратников клавиатуры, когда руководитель проекта сообщает, что они должны переделать большую часть движка, причем ко вчерашнему дню. Перестраивать все здание, даже если оно построено из правильно подогнанных кирпичиков, — занятие не из приятных.

поля и методы движка реализуйте как обычные переменные и методы главной формы.

Теперь разберемся с другими классами. Если вы плохо представляете себе структуру будущего движка, можете воспользоваться очень простой методикой. Напишите на листочке все игровые объекты в любом порядке (предметы, окружение, героев, любые другие объекты). Под каждым напишите список его свойств и методов. К примеру, какие поля могут быть у объекта *Троль* в простом 3D-action? Жизни, броня (если есть), тип оружия, мана и доступные заклинания. А методы у него могут быть такими: **Идти** (в качестве параметра "направление"), **Идти к** (в качестве параметра "конечная точка", здесь пригодятся алгоритмы поиска путей, о которых мы поговорим в одной из следующих статей цикла), **Ударить** (тип оружия или магии), **Искусственный интеллект**, **Проверить столкновение с объектом** (об этом мы также поговорим в одной из следующих статей).

После того как вы распишете таким образом каждый игровой объект, вы обязательно заметите, что у многих объектов есть общие поля и методы. К примеру, поле **Жизнь** есть у всех живых существ, а поле **Мана** только у тех, кто обладает магией. А вот метод **Проверить столкновение с объектом** есть не только у живых существ, но и у многих неживых, но движущихся. К примеру, он будет у стрелы и у камня, если его можно метать. Если у группы классов есть одинаковые свойства и методы, в их основу надо положить отдельный подкласс.

Для тех, кто еще не очень хорошо ориентируется в наследовании классов, приведу код, который отражает эту иерархию в Дельфи. Естественно, все названия и тонкости реализации гипотетические. В вашем случае они могут быть совсем другими. Однако общий принцип прослеживается.

```
TMovable=class
procedure CheckCollision(obj:
TMovable); virtual;
end;
TLifeObject=class(TMovable)
procedure Go(direction:TDirection);
virtual;
procedure GoTo(obj:TObject); virtual;
end;
procedure AI; virtual;
public
life:integer;
end;
TBattleCharacter=class(TLifeObject)
procedure Attack(obj: TLifeObject);
virtual;
end;
TMage=class(TBattleCharacter)
public
mana:integer;
end;
TTroll=class(TMage)
procedure CheckCollision(obj:
TMovable); override;
procedure Go(direction:TDirection);
override;
procedure GoTo(obj:TObject); override;
procedure AI; override;
procedure Attack(obj: TLifeObject);
override;
end;
TAmmo= class(TMovable)
public
speed:integer;
attacktype:TAttackType;
power:integer;
end;
TArrow=class(TAmmo)
procedure CheckCollision(obj:
TMovable); override;
end;
TSheep=class(TLifeObject)
```

```
procedure CheckCollision(obj:
TMovable); override;
procedure Go(direction:TDirection);
override;
procedure GoTo(obj:TObject); override;
procedure AI; override;
end;
TOrk=class(TBattleCharacter)
procedure CheckCollision(obj:
TMovable); override;
procedure Go(direction:TDirection);
override;
procedure GoTo(obj:TObject); override;
procedure AI; override;
procedure attack(obj: TLifeObject);
override;
end;
```

ПОЛЦАРСТВА ЗА НАСЛЕДНИКА

В коде, который мы только что рассмотрели, все методы, объявленные в родительском классе, переопределяются в финальных классах. Причем в родительском классе после объявления стоит слово **virtual**, а в



4. У каждого из трудяг-селтлеров десятки разных свойств и методов.
5. Технология наследования классов и перегрузка методов — нетривиальная операция выполняется одной строчкой.
6. Класс героев в Warcraft III был наследован от класса простого атакующего юнита, так как все базовые методы и свойства у них одинаковы.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА ИЕРАРХИИ

У каждого конкретного движка своя собственная, совершенно неповторимая система иерархии. Но... Есть несколько общих принципов создания удобной иерархии, которые используются разработчиками во всех качественных движках. При построении собственного игрового "двигателя" обязательно нужно иметь их в виду.

ПРИНЦИП ПЕРВЫЙ. Если два класса, относящиеся к разным базовым классам, имеют одинаковые по смыслу и реализации свойства или методы, значит, вы что-то не так сделали. Необходимо пересмотреть всю систему и сделать ее не избыточной.

ПРИНЦИП ВТОРОЙ. Пользуйтесь замечательным правилом Бритвы Оккама: не плодите сущностей сверх необходимости. Например, не стоит объединять всех игровых персонажей с зеленой чешуей в отдельный класс, основным отличием которого является свойство зеленочешуйчатости. Если только это свойство не ключевое для игры.

ПРИНЦИП ТРЕТИЙ. Представьте себе, что вам нужно добавить в вашу игру: гиппогрифа, чемодан, танк со сменными колесами, всем живым существам признак наркотического отравления, изменить у всех объектов проверку столкновений с боксовой на полигональную. Если все эти вещи вы сможете сделать без изменения структуры иерархии — значит, вы все сделали правильно.

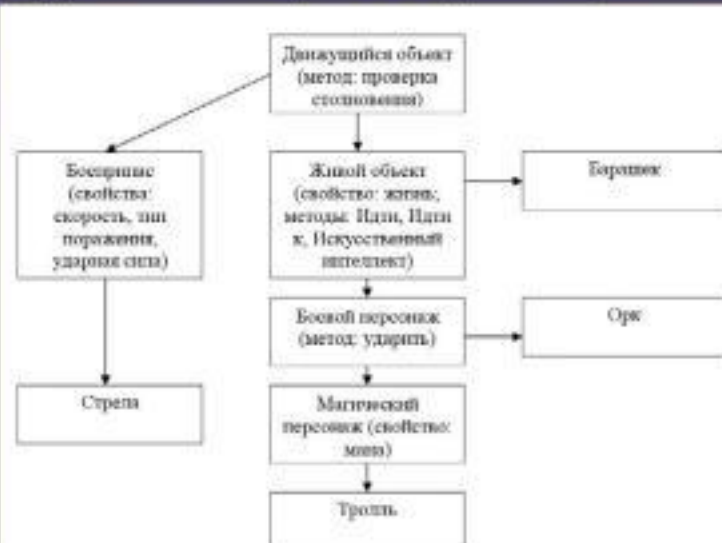


Схема простейшей игровой иерархии. Более сложные строятся по образу и подобию.

ПЕРЕПИШЕМ ВСЕХ

Когда мы посылали все могучее виртуальное войско на бой одной единственной строчкой, то использовали в ней список **Creatures**. В нем хранятся все игровые персонажи. Давайте разберемся, что это за звери такие — списки.

Списки — вещь это крайне удобная. В них можно хранить любые объекты любых классов и оперативно получать к ним доступ, сортировать по какому-то критерию, перебирать...

За списки вообще в **Delphi** отвечает класс **TList**. Есть несколько классов для специфических списков, но нам они пока не интересны. Вот как можно объявить список **Creatures**:

```
Var
Creatures:TList;
```

Теперь с помощью команды **Add** можно добавить в список элементы. Например, у нас есть объект **Troll** класса **TTroll**. Тогда следующей строчкой мы добавим его в список:

```
Creatures.Add(Troll);
```

А вот так мы достанем его из списка, зная его индекс **x**:

```
(Creatures[x] as TTroll)
```

классе потомка — **override**. Такой прием называется **перегрузкой**. Давайте разберемся, зачем он нужен.

Возьмем для примера метод **Attack**, который есть у **тролля** и у **орка**. Если подумать, реализация этого метода должна быть для них разной. Ведь орк атакует оружием, а тролль — не только оружием, но и магией. Допустим, по нашей задумке тролль всегда атакует противника магией на дальних дистанциях, а оружием — на ближних. Орк атакует только оружием на ближних дистанциях. В реализации метода **Attack** для этих двух персонажей будет общая часть (атака оружием) и части различные. Можно также

Ключевое слово **as** — универсальный преобразователь типов. Однако пользоваться им только тогда, когда точно уверены, что преобразуемые типы совместимы. Например, находятся в связи предок-потомок. Если вы попытаетесь привести один тип к другому, совершенно с ним не совместимому, ничего хорошего не выйдет.

Зная индекс элемента, можно удалить его из списка:

```
Creatures.Delete(x);
```

Ну а что делать, если у вас есть объект и вы хотите получить его индекс в списке? Воспользуйтесь этой командой:

```
x:=Creatures.IndexOf(Troll);
```

После выполнения этой строчки в **x** окажется индекс объекта **Troll**. Количество элементов в списке можно прочитать из его свойства **Count**. Как перебирать все объекты списка, вы уже знаете.

Напоследок — одно важное замечание. В списке не хранятся сами объекты, а только указатели на них. Все манипуляции с элементами (добавление, удаление, сортировка) никак не отражаются на самих объектах. То есть списки — просто удобный инструмент для структурированного хранения информации.

сказать, что на ближних дистанциях тролль ничем не отличается от орка. Тогда атаку обычным оружием мы реализуем в методе **Attack** у родительского класса орка — **TBattleCharacter**, а атаку магией реализуем в родительском классе тролля — **TMage**. Причем у всех потомков **TMage** будет возможность драться как магией (так как эта возможность заложена в сам этот класс), так и обычным оружием (так как эта возможность присутствует у одного из предков — **TBattleCharacter**). Допустим, метод **Attack** у **TBattleCharacter** уже реализован. Тогда метод **Attack** у всех магов, в том числе и у тролля, может выглядеть так:

```
procedure TTroll.Attack(obj:
TLifeObject);
begin
if DistanceTo(obj.AbsolutePosition)
>100 then
AttackAsMage(obj); {атакуем магией}
else inherited Attack(obj);
end;
```

Предполагается, что **AttackAsMage** уже реализован. Обратите внимание на ключевое слово **inherited** перед повторным вызовом метода **Attack**. Это не рекурсия, как вы могли подумать, то есть метод не вызывает сам себя. Ключевое слово **inherited** указывает на то, что мы должны вызвать метод предка этого класса. Еще раз посмотрите на объявление метода **Attack** у класса **TBattleCharacter** и **TTroll**. Метод у **TBattleCharacter** помечен словом **virtual**, то есть он виртуальный, его можно перегрузить. Метод у **TTroll** помечен словом **override**, что и обозначает перегрузку. Итак, все эти три ключевых слова: **virtual**, **override** и **inherited** позволяют организовать иерархическое дерево методов. Таким образом, с помощью иерархии классов мы можем дать объектам не только общие свойства, но и общие участки кода, отвечающие за одинаковые действия.

Есть еще одно ключевое слово из этой же категории — **abstract**. Если его поставить после объявления метода, который вы собираетесь перегружать, для него вообще не нужна реализация. То есть в классе будет только название метода, и больше ничего. Ну а его реализация или каскад реализаций вы сможете написать в классах-потомках.

У иерархической модели методов есть одно замечательное свойство, которое на первый взгляд неочевидно. На деле же это один из удобнейших приемов в объектно-ориентированном программировании. Рассмотрим все тот же пример с троллем и орком. Допустим, вы пишете искусственный интеллект для группы разных боевых су-

ДИНАМИЧЕСКИЕ МАССИВЫ

В **Delphi** есть и другие способы структурированного хранения информации. Списки — вещь замечательная, но только если вы работаете с классами. Конечно, в список можно добавить любой объект, любую переменную, а точнее — указатель на них. Но вот работать с ними так же просто не выйдет. Вам придется работать с указателями. Ничего сложного в этом нет, но, по статистике, именно в кусках кода, связанных с указателями, начинающие программисты делают максимальное количество ошибок.

Но есть другой способ хранить информацию в одном месте. Способ этот идеально подходит для структур и переменных одного типа. Это **динамические массивы**. С обычными массивами вы уже знакомы. Динамические массивы — то же самое по сути, но вот число элементов в них может быть любым. Оно также может меняться во время работы программы. Объявляется динамический массив не просто, а очень просто:

```
Var
A:array of integer;
```

Вот так мы объявили динамический массив **A** из целых чисел. Изначально его длина равна нулю. Чтобы добавлять в него элементы, вам для начала нужно расширить его до необходимых размеров. Вот как это делается:

```
SetLength(A,10);
```

Так мы выделили память под 10 элементов. Работайте с ячейками этого массива точно так же, как и с ячейками обычного, например:

```
A[1]:=5;
```

Не забудьте только, что у динамических массивов индекс первого элемента равен нулю, а последний — на единицу меньше длины. Кстати, о длине. Получить ее можно с помощью команды **Length**. Например, так вы сможете заполнить весь массив одинаковым значением:

```
For x:=0 to Length(A)-1 do A[x]:=5;
```

В отличие от списка, в динамическом массиве хранятся не ссылки на значения, а сами значения. И они никак не связаны с тем местом, откуда вы их получили. Например, после выполнения строчки

```
A[0]:=B;
```

переменная **B** и первая ячейка массива **A** будут иметь одинаковое значение, но жить будут совершенно независимо.

Вы можете также объявить многомерный динамический массив, например так:

```
A:array of array of array of integer;
```

Это трехмерный массив целых чисел. Так его можно проинициализировать:

```
SetLength(A,10,20,30);
```

Ну а так получить доступ к конкретной ячейке:

```
A[1,2,3]:=5;
```

В целом динамические массивы — крайне удобный контейнер для хранения однотипной информации.

МИР ОТКРЫТ.
СМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО

ВСЕ ЛУЧШЕЕ ЗДЕСЬ!

Rambler
ТелеСеть

Приходишь домой, включаешь телевизор. Привычно перебираешь каналы. Уставшие глаза ищут отдыха. Хочется расслабиться, покоя и хорошего настроения. Хочется увидеть огромный мир, увидеть яркое солнце, увидеть счастливые лица людей, романтическое свидание влюбленных, радость ребенка, прикоснуться к тайнам вселенной и познать вкус открытий. Хочется увидеть так много. Хочется увидеть лучшее.

www.rambler-tv.ru

Рамблер ТелеСеть. Все лучшее здесь!

СМОТРИТЕ НАС В МОСКВЕ НА НТВ-ПЛЮС, DIVO-TV, КОМКОР-ТВ

СМОТРИТЕ НАС В РОССИИ

Нас могут видеть более 40 млн. человек в 400 городах России:

Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Новосибирск, Пермь, Самара, Красноярск, Иркутск, Омск, Ярославль и многие другие.

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЕК НА КАНАЛ " Rambler ТелеСеть" ДЛЯ НТВ -ПЛЮС

28 транспондер, частота 12245, FEC -3/4, скорость потока 27500, поляризация - вертикальная

ществ. В какой-то момент игрок выделил рамкой свое могучее воинство и послал его в туманную даль бить врагов. В обычном случае вам придется для каждого существа в отряде вызывать метод `Attack`. Но так как эти существа принадлежат десяткам разных классов, вам придется повторить это действие для каждого типа существ в отдельности! А вот как этого же можно добиться с нашей системой. Предположим, что **Creatures** — это список всех существ нашего отряда.

```
For x:=1 to Creatures.Count do
  (Creatures[x] as TBattleCharacter).
  Attack(obj)
```

Всего одна строчка! Игра берет самый первый объект списка **Creatures**, приводит его к классу **TBattleCharacter** (мы имеем полное право так сделать, потому что все объекты нашего списка являются потомками **TBattleCharacter** в том или ином поколении), и у приведенного объекта вызываем метод `Attack`. Далее игра для каждого типа объектов проходит вверх по дереву его предков, доходит до него самого и вызывает его личный метод `Attack`. То есть эта строчка вызовет разные методы `Attack` для тролля и орка. Каждому — свой. Мораль: тщательно планируйте иерархию классов, чтобы однотипный код перекрывался на разных уровнях дерева классов. Тогда несколькими строчками кода вы сможете сделать столько всего, на что при обычном подходе ушла бы не одна страница.

ИЕРАРХИЯ GLSCENE

Принципы, изложенные выше, активно использовали разработчики **GLScene**. Эта графическая библиотека имеет крайне продуманную и удобную иерархию классов. Причем дерево классов довольно развесисто. Самые длинные цепочки наследования содержат до десяти уровней! А базовых классов, над которыми строятся все остальные, не больше десятка (всего классов больше трехсот!). Давайте рассмотрим несколько наиболее интересных ветвей этого могучего дерева. Это поможет лучше понять принципы наследования. Кроме того, многие родительские классы тех классов, которыми мы часто пользуемся, интересны и сами по себе. С их помощью можно реализовать многие вещи, недоступные на самом верхнем уровне иерархии.

Самый главный класс **GLScene** — сам **TGLScene**. В нем содержатся все данные о сцене, ее описание (объекты, камеры, источники света и так далее) и вспомогательная информация, необходимая для рендера. Спустимся вниз по дереву иерархии до

стандартного класса **Delphi**. Им будет **TComponent**, который воплощает основные свойства визуальных компонентов (то есть классов, объектами которых программист может манипулировать иначе, чем через код). Поднимемся на уровень выше — **TGLCadenceAbleComponent**. Этот класс добавляет возможность работы с **TGLCadencer** — его предназначение мы подробно разобрали в прошлой статье цикла. Идем еще выше и встречаем **TGLUpdateAbleComponent**. Он добавляет возможность обновления данных для стандартных компонентов **GLScene**. Идем еще выше и встречаем сам **TGLScene**. Эта цепочка оказалась короткой.

Давайте от **TGLUpdateAbleComponent** свернем в другую сторону — к классу-потомку **TGLBaseSceneObject**. Это базовый класс для всех видимых и многих невидимых классов **GLScene**. Он добавляет к предыдущим классам целую гроздь важнейших свойств и методов: динамическое изменение иерархии, понятие координат, векторы направления, поворота, масштабирования, сортировка и множество геометрических операций, например расстояние до другого объекта, и многое другое. Если вы хотите написать свой собственный компонент для **GLScene** (а рано или поздно такая потребность у вас обязательно возникнет), начинать надо именно отсюда.

Поднимаемся на уровень вверх и приходим к **TGLCustomSceneObject**. Этот класс добавляет к предыдущим свойство **Material**, которое отвечает за свойства материала, текстуры и некоторые параметры освещения.

Далее идет **TGLImmaterialSceneObject**. Он служит буфером между видимыми и невидимыми объектами. Одолеваем очередную ступеньку и встречаем **TGLSceneObject**. Этот класс олицетворяет собой стандартный видимый объект **GLScene**, который можно, что называется, "пощупать". От него уже нельзя образовать нематериальные объекты. Идем еще выше, и перед нами — **TGLBaseMesh**. Этот класс добавляет к предыдущим списки координат вершин, текстур и нормалей для сложных объектов. Уже чувствуете, куда мы движемся? Нет, ну тогда еще один шаг — и вот она, вершина!

TGLFreeForm — класс, реализующий весь функционал предыдущих классов, который позволяет вам загружать и использовать в **GLScene** объекты многих форматов трехмерной графики, например популярного пакета **3D Studio**. Именно он поможет

НА НАШИХ CD/DVD

На наших дисках выложена последняя версия движка **GLScene**.

нам создать большинство статичных (неанимированных) объектов — дома и деревья, столы и стулья, камни и космические корабли.

Мы проделали долгий путь, но он окупился сторицей. По пути мы миновали множество развилки. Если бы мы хоть раз свернули, то пришли бы к совсем другому объекту. Как только освоитесь с **GLScene**, обязательно загляните в его исходники — это настоящий клад мудрости и интересных приемов программирования.

И напоследок — важнейший совет. Когда будете строить свою систему иерархии, все визуальные объекты делайте надстройками над классами **GLScene**. То есть вы как бы сажаете сверху пирамиды **GLScene** пирамидку своего трехмерного движка. Так они смогут работать в тесной связке, максимально эффективно. Так вы сможете писать гораздо меньше кода. Например, если вам нужно создать классы для тех же статичных объектов, делайте их общего родителя потомком **TGLFreeForm**. А если вы хотите создать классы анимированных объектов, обратите внимание на стандартный класс **TActor**. Я верю: когда код вашего движка и код **GLScene** сольются в едином экстазе, на свет появится **Игра** с большой буквы.

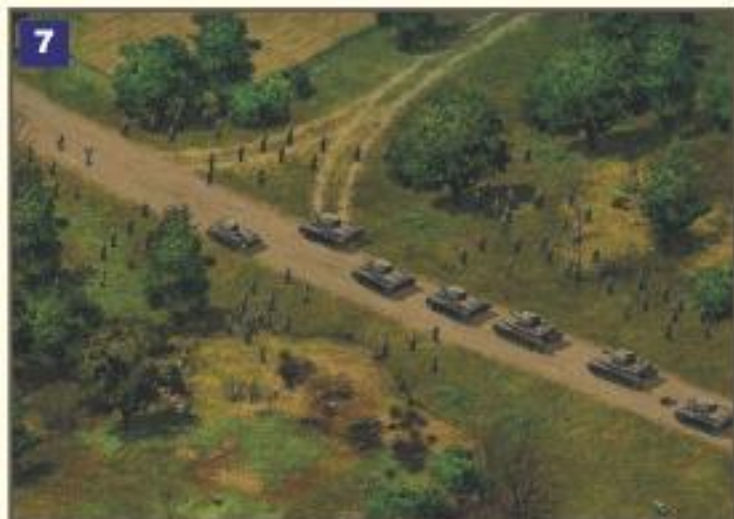
■ ■ ■

Мы слепили еще один кирпичик нашей игры. В следующем номере вы узнаете то, что хорошо бы знать маститым разработчикам игр самых разных жанров, но прежде всего стратегий реального времени: как правильно искать пути. Чтобы колесницы, отправляясь из Африки в Европу, не попали ненароком в Антарктиду, а какодемон не запутался в четырех стенах подземелья и не проворонил жаждущего его убить героя. ■

7. Если назначить один танк ведущим, а остальным танкам добавить в иерархию свойство ведущего и пару методов, то можно управлять всей колонной, как одним объектом.

8. Дриада и здание на заднем фоне образованы от одного и того же класса. Положение в пространстве и углы поворота в пространстве, линейные размеры, трехмерная модель, текстура, параметры освещения.

9. Между разными классами могут существовать очень интересные связи, незаметные на первый взгляд. Даже между главным героем и мини-картой.



Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10⁰⁰-19⁰⁰ по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

* Москва и Московская область, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Псков, Рязань, Самара, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС на Кубани, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-Рекон.

DEATHMATCH

JOINT OPERATIONS

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ
ВЕРТОЛЕТЧИКА

Разработчики **Joint Operations** сделали управление вертолетами очень простым, поэтому мы не будем обсуждать элементарные вещи, а поговорим о различных трюках и хитростях, которые помогут сделать использование вертолетов максимально эффективным.

Любому пилоту вертолета следует запомнить одно простое правило: кнопку "пробел", отвечающую за запуск тепловых ракет, надо либо все время держать зажатой, либо нажимать хотя бы каждые три-четыре секунды — только так вы сможете обезопасить себя от стингеров, самых страшных врагов воздушного флота.

Всего в игре доступны шесть типов вертолетов (по три типа для каждой из сторон) — NBO-105, Super Puma и Halo у Rebels; AH-6, Black Hawk, Chinook у Joint Ops. NBO-105 и AH-6 могут быть с несколькими вариантами вооружения или вообще без него.



■ Огромный транспортный вертолет Chinook способен забросить в тыл противника целый взвод десантников.

Основное предназначение винтокрылого флота в **Joint Operations** — не ведение боевых действий, а заброска собственных подразделений в тыл противника и на передовую (лучше всего для этого подходят Chinook и Halo, способные перевозить не только живую силу, но и технику). При проведении десантных операций необходимо учитывать ряд тонкостей, о которых мы сейчас и поговорим.

Нетрудно догадаться, что во время высадки десанта вертолет представляет собой отличную мишень для вражеских пехотинцев с реактивными гранатометами, поэтому время пребывания на земле необходимо сократить до минимума. А еще лучше — вообще отказаться от посадки и высаживать десант на минимальной высоте. Тогда в случае опасности вертолет всегда сможет улететь.

Есть и еще один прием, который поможет сделать процесс выброски десанта более безопасным. Вертолет опускается на минимальную высоту, но не зависает, а продолжает движение на небольшой скорости. Бойцы выпры-

гивают прямо на ходу и сразу занимают огневые позиции. В этом случае вы обезопасите не только сам вертолет, но и своих десантников (потому что они смогут сразу рассредоточиться по местности). То же самое относится и к боевой технике. Бронетранспортер, сброшенный с вертолета неподалеку от базы противника, да еще и при поддержке пехоты, способен стать поистине настоящим сюрпризом для неприятеля. Слишком часто практиковать подобные трюки все же не рекомендуется. Место высадки лучше всего выбирать в отдалении от позиций противника, чтобы ваш десант успел сгруппироваться и не попал под огонь.



■ Неправильно выбранное место высадки — смертный приговор солдатам.

Другой трюк можно задействовать на картах с большим количеством водоемов. Суть в следующем. Вертолет, пролетая над водоемом на минимальной высоте, сбрасывает десант прямо в воду, а затем отправляется в другую точку, где имитирует посадку. Запас воздуха позволит пехотинцам некоторое время находиться под водой, противник же, не обнаружив ваших бойцов, устремится к точке ложного десантирования и оставит свои тылы без прикрытия. В это время ваши солдаты вынырнут из воды и нанесут неприятелю сокрушительный удар.



■ Что может быть приятнее, чем расстрел беспомощного вражеского катера?

Применять вертолеты можно не только в десантных операциях. Довольно часто вертолетам приходится вступать в бой с наземной техникой и с вертолетами противника. Для уничтожения бронетранспортеров, джипов и кораблей больше всего подойдут NBO-105 и AH-6 (в модификациях с навесными НУРСами). Главное, случайно не подставиться

под случайную пулеметную очередь — у вертолета очень тонкая броня, и даже парочка случайных попаданий способна отправить его на досрочное свидание с землей. Как бороться с вражеской техникой? Методика проста: резкое снижение, проход над целью с нажатой гашеткой запуска снарядов, резкий разворот с набором высоты — при необходимости процедуру можно повторить несколько раз. Как правило, бронетранспортеру или патрульному катеру хватает пары НУРСов, джипы вообще разлетаются после первого же попадания. А вот от пулеметных гнезд и базы противника вертолетам следует держаться подальше: плотность зенитного огня там слишком высока.

Для штурма вражеских укреплений больше подходят Super Puma и Black Hawk. Полностью укомплектованный вертолет с двумя шестиствольными пулеметами и парой бойцов, вооруженных штурмовыми винтовками, способен в считанные секунды уничтожить скопление живой силы противника. Жаль только, что разработчики не снабдили эти машины НУРСами, сделав их совершенно беспомощными в борьбе против бронемашин и патрульных катеров. Конечно, отчасти это можно компенсировать, приняв на борт несколько солдат, вооруженных подствольными гранатометами, но это явно не выход. Кстати, ни в коем случае не пытайтесь стрелять из реактивного гранатомета, находясь в вертолете, иначе машина сразу же превратится в большой огненный шар, а экипаж очнется в точке респауна.

Практически все вооружение Super Puma и Black Hawk расположено по бокам, поэтому бой с участием этих вертолетов напоминает сражение парусников. Вертолет поворачивается к противнику боком, дает залп из всех стволов и закладывает новый разворот. Попасть в цель непросто — вертолет все время находится в движении, прицел постоянно прыгает из стороны в сторону. Пилот должен успевать поворачивать вертолет к противнику то одним, то другим боком и стараться при этом трясти машину как можно меньше — только так ваши бойцы смогут вести более-менее прицельный огонь.

Для ведения борьбы с вертолетами противника лучше взять все те же NBO-105 и AH-6 с НУРСами. Эти малыши способны с легкостью отправить на землю как Super Puma и Black Hawk, так и громоздкие транспортные



■ В воздушных боях судьбу пилота решают секунды.

машины. В схватке с вертолетом нужно все время стараться зайти ему в хвост, причем ваш вертолет должен находиться немного выше вражеского винтокрыла, ведь НУРСы летят не по прямой, а сверху вниз.

ТРУДНАЯ МИШЕНЬ

Снайперы в Joint Operations — люди, без преувеличения, незаменимые. По количеству набираемых за один матч фрагов с хорошим снайпером не может сравниться ни пулеметчик, ни пехотинец. К тому же, засевший в укромном месте снайпер рискует своей собственной жизнью гораздо реже, чем бойцы, воюющие на передовой. Однако все это относится только к тем игрокам, которые знакомы с основными принципами снайперского боя и не лезут почем зря на штурм вражеских укреплений.



■ С помощью M82 Barrett можно сбивать вертолеты и отправлять в кювет легкие броневики

Каждый снайпер обязан четко усвоить характеристики всех винтовок в игре. Joint Ops доступны M24 и SR-25 — винтовки довольно неудачные, ибо они отличаются крайне низкой убойной силой и невысокой точностью. Rebels повезло несколько больше — они могут экипироваться винтовкой Dragunov, одной из лучших в своем классе. M21, несмотря на объемный магазин и большую скорострельность, брать не стоит: попасть из нее очень непросто. Предпочтительнее всего будут промежуточные варианты — L115A или M82 Barrett, доступные обеим сторонам. Эти винтовки не только имеют лучший оптический прицел, но и отличаются чрезвычайно высокой точностью при стрельбе на больших расстояниях.

Стрельбу из снайперских винтовок в Joint Operations усложняет реалистичная баллистика. Пули в Joint Operations летят не по прямой, а по параболической траектории. Если цель находится далеко от вас, устанавливайте перекрестье прицела на несколько делений выше предполагаемой мишени. Определить, насколько сильно надо корректировать прицел, можно только опытным путем, поэтому для начала потренируйтесь с различными типами винтовок в стрельбе на разные расстояния. Поверьте, после пары часов подобных занятий вы сможете с лету определять нужный навес.

Вести прицельный огонь из снайперки мешает еще и дыхание, из-за которого прицел постоянно прыгает вверх-вниз. Мораль: стреляйте между «вдохами». Это — во-первых. Во-вторых, не забывайте принимать лежачее положение, ведь только так можно добиться максимальной точности. И, наконец, в-третьих — стреляйте только тогда, когда уверены в попадании хотя бы на 80%. Зачем демаскиро-

вать свою позицию беспорядочным огнем и впустую тратить патроны? Девиз профессиональных снайперов — «one shoot, one kill».

Основной залог долгой жизни снайпера — грамотно выбранное укрытие. Зачастую лучше занять невыгодную с первого взгляда позицию, чем прятаться в наиболее очевидных местах. Противник будет в первую очередь искать вас там, куда спрятался бы он сам. Кроме того, с вашей огневой точки должны отлично просматриваться все подходы, чтобы никакой диверсант не сумел подобраться с тыла или фланга.



■ Вот она — экипировка «правильного» снайпера.

Остаться незамеченным поможет правильно подобранный камуфляж. К выбору модели персонажа следует отнестись как можно более ответственно. Идеальным выбором станет модель Scout-Sniper, обмундирование которого практически полностью сливается с окружающим ландшафтом на большинстве карт.

Снайпер малоподвижен по определению, но сидеть на месте — тоже далеко не самое лучшее решение. В идеале после каждой пары результативных выстрелов снайпер должен менять свою позицию. При этом совершенно необязательно уходить на несколько сотен метров. Иногда бывает достаточно просто переместиться за соседнее дерево. И никаких перебежек в полный рост! Передвигаться нужно только ползком или, в крайнем случае, на корточках. Незачем лишний раз подставлять себя под пули.

Ключевое значение имеет вес переносимого снаряжения. Перемещаться следует быстро, поскольку каждая секунда промедления может стоить жизни. Бессмысленно таскать с собой несколько сотен патронов: снайперская винтовка — не автомат, хороший снайпер может уложить половину команды противника всего лишь двумя обоймами. По той же причине не нужно таскать с собой связки гранат, достаточно взять с собой пару штук, не больше. Да и к выбору винтовки следует подходить внимательно, стараясь найти компромисс между боевыми характеристиками и массой. Бесспорно, M82 Barrett — убойная вещь, однако таскать на себе десять килограммов лишнего веса ни к чему.

Но есть вещь, которую не стоит исключать из своего арсенала ни при каких обстоятельствах, — это пистолет. В экстренной ситуации всегда лучше избежать схватки и отступить, но если сделать это по каким-либо причинам невозможно, надеяться остается только на пистолет (советую взять револьвер Smith&Wesson у Rebels или Colt 1911 у Joint Ops). Боезапас у пистолетов небольшой, но



■ Снайпер прищурился — враг околочился.

при развитом навыке стрельбы вы сможете выходить победителем даже из схватки с превосходящими силами противника.

Дабы враг не сумел подобраться к вам незамеченным, заминировать все подходы к своей позиции противопехотными минами Claymore. Учтите только, что Claymore — мины направленного действия, ставить их нужно правильно, чтобы ваша ловушка сработала эффективно.

В арсенале хорошего снайпера всегда должно найтись место парочке ослепляющих гранат, которыми можно воспользоваться при отступлении. Ослепив противников на несколько секунд, вы сможете первым открыть эффективный огонь на поражение или отойти на безопасное расстояние. Боевые гранаты брать не стоит — толку от них никакого, а весят прилично.



■ Мины Claymore — отличный подарок индонезийским повстанцам.

Отличной страховкой для снайпера станет напарник, прикрывающий его от неожиданных вылазок солдат противника. Как правило, это боец класса Rifleman, вооруженный M4 либо АК-74. Он должен вовремя просигнализировать о приближающейся опасности и задержать противника до тех пор, пока его снайпер не отойдет на безопасную позицию. Такая связка может создать большие проблемы для команды противника.



■ Великолепное трио — снайпер и его прикрытие.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

ТАКТИКА ИГРЫ В РЕЖИМЕ FREE FOR ALL

В Free for all ("каждый сам за себя"), в отличие от остальных режимов, против вас играют сразу несколько игроков. Вести борьбу одновременно с двумя-тремя противниками и параллельно создавать мощную армию — практически невозможно, поэтому здесь придется применить немного необычную тактику.

В начале игры старайтесь как можно дольше не вступать в бой. Это не приведет ни к чему, кроме потерь, а потери в это время для вас весьма нежелательны. На ранних стадиях, когда вы начнете готовить армию для уничтожения одного вашего противника, другие игроки будут зачищать карту, активно отбирая артефакты у монстров и захватывая золотые прииски. За это время один из противников может быстро достичь высоких технологий, и когда вы уничтожите первого врага, он может напасть на вашу базу, поставив вас в весьма затруднительное положение. Во избежание таких казусов не пытайтесь одолеть противников с наскока, и если на вас все-таки напали, не затягивайте битву, а просто отступите на свою базу. Пара выстрелов морозных башен или несколько ушатов воды из лунных колодцев миглом охладят пыл атакующих. Вы же тем временем сможете спокойно продолжить развитие.

Раз уж успех в Free for all возможен только при активном развитии, первую половину игры следует посвятить истреблению монстров и планомерному захвату территории (содержание огромной высокотехнологичной армии требует больших затрат ресурсов). Оперативно отстраивайте базы возле захваченных рудников, но старайтесь не приближаться слишком сильно к основному лагерю противника — ибо это чистейшее самоубийство. Не стоит также пытаться начинать экспансию сразу в двух направлениях — это привлечет внимание сразу нескольких противников. Они могут подумать, что вы уж больно нагло себя ведете и непременно атакуют с обеих сторон. Вывод: новые базы ставить можно и нужно, но нельзя этим слишком уж сильно увлекаться.

В Free for all всегда есть риск оказаться



■ Волки атакуют незащищенную базу орков, сильно подрывая экономику врага.

между двух огней — двое-трое игроков могут счесть вас лакомым кусочком прокачки своих героев и одновременно атаковать с нескольких сторон. Нередки случаи, когда один из игроков старается на поздних стадиях особо не высываться со своей базы, лишь изредка совершая рейды на ресурсные базы врага с целью подрыва экономики. Сами по себе эти рейды не очень опасны, но могут нанести вам серьезный урон в тот момент, когда вы воюете с другим противником. Для того чтобы с вами не приключилось подобной неприятности, смело стройте несколько рядов башен на своих ресурсных базах. Легче всего это сделать нежити — после того как запасы золота в руднике иссякнут, вы сможете продать свои оборонительные сооружения, возвратив половину суммы, затраченную на их постройку. Помните лишь о принципе "золотой середины" и не стройте избыточное количество башен на все золото, которое вы извлекли из прииска.

Знание точной дислокации и состава армии противника — первый шаг к победе в любой



■ Оборона стратегически важной точки — аванпост прикрывает сразу два золотых прииска от нападения врага.

войне. Это касается и всех игровых режимов в **Warcraft III: The Frozen Throne**. В Free for all ценность разведданных возрастает в несколько раз. Вам необходимо знать, откуда следует ожидать возможной атаки противников, состав их армий и насколько крепка оборона их ресурсных баз. Информация о силе вражеского войска позволит наилучшим образом подобрать свою собственную армию и решить, куда лучше всего нанести свой удар. Выяснилось, что два других игрока что-то не поделили и выясняют отношения в центре карты? Отлично, приближаемся к полю боя и ждем того момента, когда один из противников даст деру — и в этот момент атакуем зазевавшегося победителя. Если ваша разведка донесла о том, что на таком-то руднике начинается строительство базы — смело посылайте туда небольшую армию, желательно мобильную, чтобы можно было оперативно отступить сразу после атаки. Для уничтожения крестьян на уже отстроенных, но еще не обзаведшихся защитными сооружениями базах отправляйте вызванных вашими героями животных — волков, жучков, соколов и т.п. На высоких уровнях животные способны нанести серьезный урон экономике врага, потерять же их не так уж и жалко.

Имеет смысл подумать об экипировке для



■ Армия орков лечится после удачного боя.

героев. Не жалейте деньги для своих любимцев. Герои высокого уровня восстанавливаются в алтаре очень долго, а это не очень хорошо в условиях боя. Для героев желательно закупить следующие вещи.

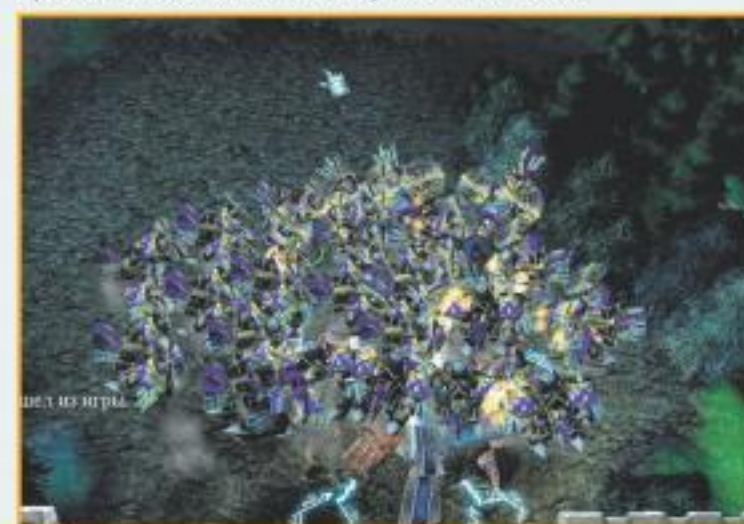
Свиток портала. Без него не стоит даже пытаться отходить далеко от базы. Если неприятель располагает солидной армией, ваше войско в случае открытого столкновения может быть уничтожено в считанные секунды, и свиток портала в таком случае станет для героя единственным шансом спастись.

Эликсиры жизни и маны. Если эликсирами маны иногда еще можно пренебречь, то эликсиры жизни должны быть в рюкзаке героя в обязательном порядке.

Сферы атаки. Они продаются в магазинах каждой из рас на третьем уровне развития. Некоторые особо мощные сферы выпадают из самых сильных монстров на карте. Если ваш главный герой не умеет стрелять по юнитам воздуха, эта вещь вам просто необходима (остальным героям — по желанию). В магазине у орков эти сферы содержат заряд заклинания "Очищение", так что их желательно купить всем героям.

Талисманы здоровья. Забивайте ими все свободное место в инвентори героев — лишняя жизнь никогда не повредит. Персонажам с малым запасом здоровья без талисманов здоровья за пределы базы лучше даже и не выходить.

Свитки лечения и защиты. Свитки лечения надо покупать в том случае, если ваша армия состоит преимущественно из юнитов с маленьким или средним запасом здоровья — тогда эти свитки могут спасти ваше войско от заклинаний массового поражения. Свитки защиты позволят уменьшить урон, наносимый противником вашей армии на 10%.



■ Налет вражеской "авиации" на беззащитный рудник.



■ Скелеты, поднятые Темным рейнджером, служат отличным щитом для пауков.

Предметы на рынке. Помимо магазина у каждой из рас и супермаркета гоблинов, на больших картах нередко встречаются еще и рынки. На рынках можно купить практически все что угодно. Ассортимент товаров здесь зависит от того, какие именно монстры были убиты на карте. Чем сильнее убитый монстр — тем круче вещь. Особое внимание обрати-



■ Строительство быстрой второй базы у нежити — рудник еще не функционирует, но башни уже готовы к отражению атаки противника.

те сразу триста (!) хитпойнтов) и другие предметы, увеличивающие основные параметры ваших героев. Большие эликсиры жизни покупайте не задумываясь (хотя бы один пузырек для главного персонажа).

Посохи телепортации. Эти предметы продаются в магазинах эльфов и людей. Принцип их работы очень прост: указываете посохом на того воина, на котором враг сосредоточил свой огонь, и вуаля — ваш боец переносится в центр главной базы, где вы впоследствии сможете подлечить его.

Венцы благородства. Эти медальки до-



■ Самые сильные монстры на карте — лакомый кусочек для ваших героев.

бавляют +2 к вашим основным характеристикам. Покупать их стоит лишь в том случае, если вы закупили все предметы первой необходимости.

Огромное значение имеет правильный выбор противника для атаки. Вам важно атаковать того врага, которого легче всего уничтожить, причем сделать это надо очень быстро, чтобы не привлечь внимания других противников — неприятно получить удар в спину от третьего игрока в то время, когда вы разбираетесь с одним из врагов. В этом случае вас сможет спасти только купленный про запас свиток портала — вы улетаете на свою базу для восстановления, и бой заканчивается уже без вашего участия. Лучше всего выбрать в качестве основной цели для атаки ближайшего к вам противника и строить армию, которая будет подобрана именно против его войска. Одновременно продумайте план действий на будущее. Если, скажем, вы увидели, что враг, которого вы примете в качестве следующей жертвы, строит много стрелков, не надо сразу лепить

рыцарей/минотавров и т.п. Вдруг один из игроков поставил на конвейер производство воздушных юнитов высокого уровня? Поверьте, умирающие под огнем химер минотавры являют собой весьма жалкое зрелище.

Не последнюю роль играет общение между игроками. Напугав противника или, наоборот, показав, что нет никакого резона атаковать вас (мол, есть соперники сильнее, и именно их надо атаковать в первую очередь), вы сможете предупредить

преждевременное нападение на вашу базу. Если же, скажем, убедить оппонентов в том, что один из игроков (например тот, кто настырно нападает на вас, не давая возможности нормально развиваться) слишком силен, имеет чересчур много баз и вообще вот-вот подомнет под себя всех остальных, можно получить несколько минут покоя и отвести от себя угрозу — пусть противники разбираются сами. Выглядеть это должно непринужденно, чтобы вас не заподозрили в интригах. К примеру, вы можете «восхититься» армией неприятеля, с которым минуту назад имели несчастье столкнуться где-нибудь в середине карты, и ненароком рассказать о ее составе, уровне героев и пр. Остальные противники постараются проверить эту информацию — и ввяжутся в бой с тем игроком, о котором вы рассказывали. Вы же тем временем зализываете раны, подготовите новую армию и нападете на слабейшего игрока. ■

**Над рубрикой
“Deathmatch” работали:**

**Joint Operations:
Андрей Чаплюк
Warcraft III: The Frozen Throne:
Александр Дементьев**

Зима 2004-2005

Серия турниров
в клубе

M G C



5 декабря 2004

2x2 (no-profy)

призовой фонд \$1000



11 декабря 2004

2x2

призовой фонд \$1000



5-6 февраля 2005

10x10

призовой фонд \$3000



февраль 2005

5x5

призовой фонд \$1500

Вся дополнительная
информация доступна
на сайтах:

www.matrix-gc.ru
www.combat-folk.ru
www.callofduty.ru
www.cnc-generals.ru

тел. (095)285-08-68

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ФИНАЛ ПЕРВОГО
ЧЕМПИОНАТА РОССИИ

■ Посетившего турнир министра связи Леонида Реймана наградили титулом "Почетный геймер России".

25 октября завершился **Первый чемпионат России по компьютерным играм**. Особых сюрпризов он не принес. В номинации **Quake III Arena**, как и ожидалось, заслуженную победу одержал **Cooler**. Антон вновь доказал, что в России у него пока нет конкурентов, разгромив **c58*Evil** (он занял второе место) со счетом 17:8. В стане варкрафтеров тоже обошлось без революций. "Золото" забрал непобедимый **DeadMan**, в успехе которого сомнений не возникало практически ни у кого. Приятным сюрпризом стало второе место малоизвестного игрока из Казани под ником **Franse**. Схожая ситуация сложилась и с **Counter-Strike**. Ставропольская команда **iPG** крепко намяла бока титулованному столичному клану **forZe**, едва не скинув их в лузера. В итоге **forZe** все-таки сумела вырвать победу, а ставропольцам досталось "серебро".

Кстати говоря, один из отборочных матчей на этот турнир, проходивший в Санкт-Петербурге, был омрачен досадным инцидентом. Результаты игр в дисциплине



■ Состязания по Need for Speed Underground

Counter-Strike были признаны недействительными якобы из-за ошибки судьи. Как выяснилось впоследствии, подозрение в подтасовке результатов пало на главного судью по **Quake III Arena** и по совместительству менеджера проигравшей команды **X4 Roni**. Именно он громче всех выступал за то, чтобы первоначальные результаты признали недействительными. Судя по всему, киберспорт становится все больше похожим на спорт обычный.

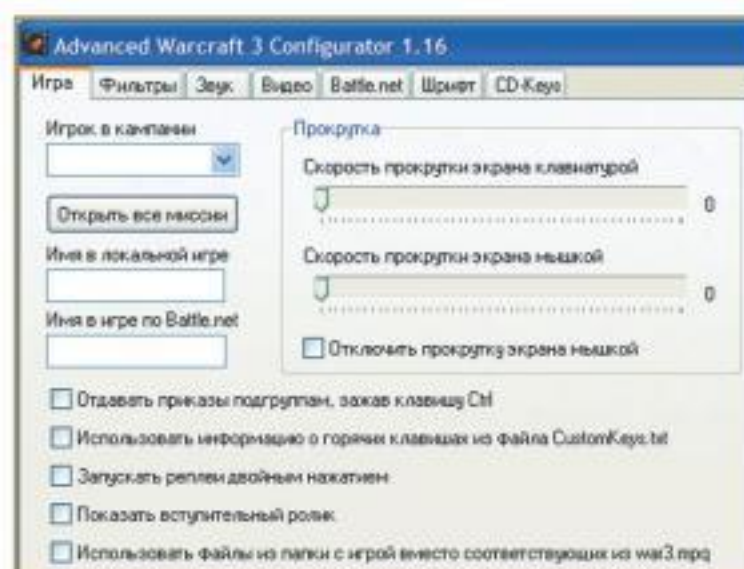
ЕСЛИ КОМПЬЮТЕР
ZADOOMЫВАЕТСЯ...

Страсти с оптимизацией **DOOM 3** и не собираются утихать. Если вы следите за обновлениями драйверов для видеокарт на базе чипов **ATI** и **NVIDIA**, то наверняка слышали о множестве самых разных способов повысить скорость работы игры. Популярный ресурс **Techlabs.by** протестировал все доступные на сегодняшний день версии драйверов **Forceware** (61.72, 61.72, 66.81 и 61.82) и сделал довольно интересные выводы. Лучший результат показали драйвера версии **Forceware 66.81**, которые при использовании видеокарты на основе чипа **GeForce 6800** повышают количество кадров-секунд в **DOOM 3** аж на 10%. Жаль только, что позволить себе такую видеокарту может далеко не каждый геймер.

ФАТАЛЬНОЕ ПОРАЖЕНИЕ
FATALITY

■ Таких поражений у Fatal1ty еще не было

В середине октября в Китае состоялся рекламный промо-турнир по игре **DOOM 3**, проводимый под покровительством известной компании **ABIT**. По правилам данного турнира весь призовой фонд (\$125000!) должен был достаться тому игроку, который в дуэли сумеет одолеть легенду мирового киберспорта **Джонатана "Fatal1ty" Вендела**. Сомневавшихся в том, что **Fatal1ty** легко справится с соперниками, практически не было. Но результат турнира ошеломил всех. Китайский кибератлет **Rocketboy** буквально порвал **Fatal1ty** с разгромным сче-



■ Advanced Warcraft III Configurator.

том 26:4. В итоге **Rocketboy** не только получил огромную сумму денег, но и подписал контракт с самой **ABIT**, ставшей его спонсором на ближайшие два года.

PAINKILLER ИЛИ DOOM 3?

Профессиональная киберспортивная лига **CPL** заявила о том, что **DOOM 3**, вопреки слухам, не станет главной игрой на **CPL World Tour**, — его заменят **Painkiller**. Причиной отказа от турнира по игре **id** стали чрезмерные финансовые аппетиты последней. Разработчики **Painkiller** же оказались куда более сговорчивыми.

DOOM 3 планировалось снять и с турнира **CPL Winter**, однако по итогам голосования, проведенного на сайте организации, было решено оставить и его, и **Painkiller**. Но и здесь справедливость не была восстановлена до конца, ведь призовой фонд, за который будут бороться "думеры", составит \$30 тысяч против \$20 тысяч для игроков в **Painkiller**.

НОВАЯ ВЕРСИЯ ADVANCED
WARCRAFT III CONFIGURATOR

Увидела свет новая версия **Advanced Warcraft III Configurator**, программы-конфигуратора для **Warcraft III: Reign of Chaos** и **Warcraft III: The Frozen Throne**, на этот раз за номером 1.16. Разработчики доработали редактор ключей, исправили ошибку, связанную с некорректной работой игры в **Windows 2000**, и ошибку отображения русских букв в имени героя кампании, добавили функцию определения языка из настроек **Windows** и определение версии игры через **game.dll**.

НА CD И DVD

1. Лучшие демки с **Первого чемпионата России по компьютерным играм (Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena)**.
2. Записи с **Novella Digital Event 2004 (Counter-Strike: Condition Zero)**.
3. Лучшие записи с онлайн-турнира **WC3 Masters (Warcraft III: The Frozen Throne)**.

Автор: Александр Заволока

РЕПОРТАЖ

Финал World Cyber Games 2004

С 6 по 10 октября сего года в Сан-Франциско прошел уже четвертый по счету ежегодный чемпионат мира по компьютерным играм — **World Cyber Games 2004**. Впервые турнир был проведен за пределами Южной Кореи. Россию на турнире представляли 17 игроков (5 игроков по **Counter-Strike: Condition Zero**, 2 игрока — **FIFA 2004**, один игрок — **Need for Speed Underground** и по 3 игрока в **Starcraft: Brood War**, **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Unreal Tournament 2004**) в шести номинациях из семи. Всего же в финале WCG участвовало 700 киберспортсменов из 62 стран мира.

COUNTER-STRIKE:
CONDITION ZERO 5X5

Победителями отборочных по Counter-Strike: Condition Zero в России стала команда **M19**, которая уже в третий раз представляла Россию на мировой арене. Пиковым моментом в истории команды стал 2002 год, когда они, обыграв канадскую команду **nerve** в финале, заняли первое место и отхватили чек на кругленькую сумму в \$40000. Увы, никогда больше столь высоких результатов они уже не добивались.

В этом году на M19 возлагали большие надежды, потому что весь сезон они показывали очень хорошую игру на самых разных турнирах России. Проблемы, однако, начались еще задолго до турнира. **Евгений "400kg" Гапченко**, новый игрок команды, не сумел получить американскую визу, и в самый последний момент его заменил бывший член M19 **Виталий "MadFan" Почкин**. Но подготовиться должным образом за такой короткий срок они уже не смогли.

M19 не вышли из своей группы, проиграв сначала канадцам из команды **EG**, а потом туркам из **team quash**. Первое место заняли одни из фаворитов турнира — **Team 3D** (США), которые в финале с огромным трудом выиграли у **The Titans** (Дания). Третье место заняли корейцы **MaveN**, отбившие бронзу у именитой

шведской команды **SK.swe** (именно им все прочили первое место). Наши соседи латыши показали очень высокий уровень игры и заняли 5-8 место, уступив только корейцам.

Итак, результаты следующие:

- 1 место — **Team 3D** (США) — \$50000;
- 2 место — **The Titans** (Дания) — \$25000;
- 3 место — **MaveN** (Южная Корея) — \$10000.

WARCRAFT III:
THE FROZEN THRONE 1X1

В этой номинации нашу страну представляли три игрока: **Игорь "Caravaggio" Лялин** — занял 5-8 место; **Иван "Soul" Демидов** — не вышел из группы; **Алексей "Ranger" Чуркин** — занял 32-24 место.

В первом туре play-off Caravaggio без особого труда одержал победу над Ranger. В следующем раунде Caravaggio пришлось играть против **SKIMaDFroG**, одного из главных претендентов на первое место. Итоговый счет — 2:1 в пользу россиянина. Увы, уже в 1/8 финала Игорь проигрывает будущему чемпиону WCG 2004 — **Мануэлю "Grubby" Шенкхузену**. Да, тому самому Grubby, игру которого против Deadman мы комментировали в прошлом номере.

Результаты:

- 1 место — **Manuel "Grubby" Schenkhuizen** (Нидерланды) — \$25000;
- 2 место — **Hwang "Zaccard" Tae-Min** (Южная Корея) — \$10000;
- 3 место — **Merlo "ToD" Yoan** (Франция) — \$5000.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1

В дисциплине Unreal Tournament 2004 от России тоже играло три игрока — **Александр "Navigator" Володин**, **Федор "Brazor" Иванов** и **Юрий "Spank" Милютин**. Navigator не



■ Парни в оранжевых майках — сборная Нидерландов, победители WCG 2004. На их счету три золотых и одна бронзовая медали.

вышел из своей группы, Brazor занял лишь 16-8 место. Юрий Милютин вообще не смог принять участие в турнире: по законам штата Калифорния лица младше 17 лет не имеют права играть в Unreal Tournament 2004 (видимо, это связано с рейтинговыми ограничениями). Юре на тот момент было лишь 16. Этот закон был принят буквально за пару дней до начала WCG 2004, и никто из российской делегации об этом попросту не знал. Аналогичная ситуация приключилась с одним из австралийских игроков, но ему повезло больше: менеджер их команды сумел уговорить оргкомитет дать ему разрешение на участие в турнире.

Brazor успешно прошел первую стадию состязаний, заняв второе место в своей группе. Первым соперником в рамках play-off стал шотландец **astz**, который не смог оказать существенного сопротивления. В следующем круге Brazor пришлось играть против будущего серебряного призера — немца **Burnie**. Ему-то Brazor и проиграл.

Результаты:

- 1 место — **Laurens "Lauke" Pluymaekers** (Нидерланды) — \$25000;
- 2 место — **Maurice "Burnie" Engelhardt** (Германия) — \$10000;
- 3 место — **Роман "Chip" Веренко** (Украина) — \$5000.

Отдельно хочется отметить успех **Chip**, украинского игрока, который уже четвертый год представляет свою страну на мировой арене,



■ Призеры и победители World Cyber Games 2004.



■ Награждение победителей по Counter-Strike. 15 игроков чудом умудрились уместиться на пьедестале почета.

но только теперь смог наконец-то занять призовое место. В матче за третье место Роману противостоял легендарный немецкий игрок **Кристиан "GitzZz" Хок** — победитель WCG 2001 и WCG 2002 по Unreal Tournament 2004. В упорном поединке победу одержал Chip — общий счет по картам оказался 2:1.

STARCRAFT: BROOD WAR 1X1

В дисциплине **Starcraft: Brood War** россияне выступили лучше всего. Все три игрока — **Андрей "Androide" Кухианидзе**, **Дмитрий "a2kat" Демичев** и **Вахтанг "ex" Закиев** — успешно прошли групповую стадию, а в play-off лучшим стал Androide, который в 1/2 финала проиграл корейцу **midas**. После проигрыша Андрей так и не смог прийти в себя, уступив третье место болгарину **Кристиану "Beast" Дрешлеру**, выигравшему в 1/16 финала еще и у Вахтанга Закиева. В итоге Androide занял 4 место, a2kat — 5-8 место, а ex — 16-8 место.

Финальные результаты:

1 место — **Jihoon "xellos" Seo** (Южная Корея) — \$25000;

2 место — **Sang-Wook "midas" Jeon** (Южная Корея) — \$10000;

3 место — **Christian "Beast" Drechsler** (Болгария) — \$5000.

Корейцы в очередной раз доказали, что лучше них Starcraft никто играть не умеет. Дмитрий Демичев выиграл у midas'a в групповой стадии турнира, но вполне возможно, что это был преднамеренный проигрыш: если бы midas выиграл у a2kat, ему пришлось бы играть против своего соотечественника в 1/8 стадии play-off, и тогда корейцам бы не удалось занять сразу две строки в тройке победителей.

FIFA 2004

Футбольные симуляторы в нашей стране не пользуются особой популярностью, поэтому Россию представляли всего два игрока: **Виктор "Alex" Гусев** (8-5 место) и **Павел "WeR" Занин** (8-5 место). После триумфального шествия в своих группах Alex и WeR в 1/16 финала проиграли двум немецким игрокам, и на этом выступление наших футболистов закончилось.

Результаты:

1 место — **Daehan "Volcano" Choi** (Южная Корея) — \$25000;

2 место — **Bruno "Carrico" Carrico** (Бразилия) — \$10000;

3 место — **Daniel "Smeyer" Rasche** (Германия) — \$5000.

В прошлом году первые два места поделили между собой братья-близнецы из Германии. Немецкие игроки в FIFA всегда славились своим мастерством, и то, что в этом году братья не смогли пройти отборочные в своей стране, лишь подтверждает этот факт. Однако на этот раз гансы уступили первые два места игрокам из Кореи и Бразилии.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

В **Need for Speed: Underground** от России играл лишь один кибератлет — **Александр "Turbo" Новопашин**. Выйти из своей группы ему не удалось, хотя такая возможность у него была. Турниры по автосимуляторам на World Cyber Games проводились впервые (кроме NFSU состязания проходили еще и по лучшей Xbox-гонке — **Project Gotham Racing 2**), поэтому шансы у всех были примерно равные.

Результаты:

1 место — **Niklas "Silver" Timmermann** (Германия) — \$20000;

2 место — **MyungChun "LordOfGround" Yoo** (Южная Корея) — \$10000;

3 место — **Andre "andinhovsen" Luiz Coliado de Macedo** (Бразилия) — \$5000.

ФИНАЛЬНЫЙ ШТРИХ

С каждым годом скандалов на WCG становится все больше и больше, и, как ни странно, почти во всех этих скандалах так или иначе оказываются замешанными российские игроки. В прошлом году они участвовали в потасовке с французами, в 2002 году сложная ситуация сложилась из-за действий **Антон "Cooler" Синьгова**, который намеренно проиграл последний матч в группе, из-за чего прошлогодний чемпион — американец **Джон "ZeRo4" Хилл** — не вышел из своей группы.

В этом году "отличились" M19, один из членов которой угрожал главному судье едва ли не физической расправой, если тот не принесет свод правил. Организаторы отреагировали жестко, но справедливо — игрок M19 был пожизненно дисквалифицирован с World Cyber Games. Перед главным судьей он так и не извинился.

Позже стало известно, что игроки турецкой команды **team quash** использовали в игре запрещенное значение параметра **ex_interp**.

Судьи решили заново переиграть все матчи. Матч M19 против team quash не переигрывался по причинам, описанным выше.

Еще один скандал был связан с одним из немецких игроков в FIFA 2004. Он поставил патч, который меняет язык в меню и дает некоторое преимущество перед противником (меняется динамика игры). Ему повезло — он отделался предупреждением.

Может показаться, что российских игроков засуживают нарочно и вообще все только и думают о том, как бы нам навредить. В действительности же все дело в неуважении некоторых наших игроков к судьям — только и всего. Выступление сборной России нельзя назвать провальным, оно определено лучше, чем в 2003 году, но до триумфа 2002 года нам еще далеко. На мой взгляд, самым верным решением для WCG Russia будет урезать призовой фонд на финале российских отборочных, а сэкономленные средства потратить на подготовку игроков перед финалом. Многие россияне после победы на отборочных считают свою цель выполненной и не готовятся финалу World Cyber Games как следует.

В отличие от прошлого года, World Cyber Games 2004 продолжались не семь, а четыре дня, что достаточно серьезно повлияло на систему проведения турнира. В первую очередь, отказались от традиционных турниров Nation vs Nation. Не было и тренировочной зоны. В 2002 году у каждого игрока была возможность в свободное время тренироваться на личном компьютере, в 2003 время на тренировки было строго ограничено, а в этом году тренироваться можно было только путем аренды компьютера за весьма солидную сумму денег. Таким образом, с одной стороны, наблюдается увеличение числа участников и игровых дисциплин, а с другой — игрокам не дают развернуться по максимуму.

Как и в Корею, все соревнования проходили четко по плану, без лишних задержек. Сцену, на которой обычно отыгрываются финальные матчи, оккупировали какие-то музыканты и акробаты. Да и размах мероприятия был совершенно не тот, что в Южной Корею — стране, где киберспорт впору приравнивать к государственной религии. Остается надеяться, что в Сингапуре в следующем году все будет иначе. ■



■ Именно здесь стартовала WCG 2004.



■ Главный зал World Cyber Games 2004.

Splinter Cell



Игра, написанная «по мотивам», а вернее — под впечатлением от хитовой компьютерной игры Splinter Cell. Вас зовут Sam Fisher, и вы — секретный агент. Работающий без прикрытия. Рассчитывать приходится на свои силы, поэтому напролом переть не рекомендуется: подкрался сзади, прячась за неровности местности, стукнул по голове, спрятал тело, подкрался, стукнул по голове, спрятал тело... Следующий!

Prince of Persia, Harem Adventures

Классика всех времен и народов — Prince of Persia теперь на экране ваших мобильных телефонов. Однозначный must-have для всех заядлых игроков со стажем. Сюжет все тот же, только на этот раз злой и страшный султан-маразматик похитил семь красавиц, и ваша задача — пройти семь уровней, утыканных ловушками и смертельными ямами. В конце каждого уровня вас ждет благодарная красавица.



Planet Zero



25 июля 2019 Злые Инопланетяне внезапно решили, что солнце слишком роскошный источник энергии для глупого человечества и решили высосать его энергию. Ваша задача — сначала оказать достойное сопротивление врагу в открытом космосе, а потом уничтожить все его базы.

Shark Revolution - Finding Neo

Чумовая аркада, пародия сразу на два голливудских блокбастера — «В поисках Немо» и «Матрицы». В роли гигантской акулы ты должен уничтожать других рыбок, сражаться и расти, чтобы в конце схватиться с самим Нео-аквапангистом.



Speed Devils



Бешеные гонки без правил. Прокатись под пальмами Майами, по роскошному Лас Вегасу и по холмам Голливуда, а так же по секретной Area 51, кишащей летающими тарелками. Закончи гонку в установленный лимит времени и получи доступ к следующим локациям. Но не все так просто: гонки — без правил, и использовать в них можно не только мастерство водителя, но и нечестные приемы, и взрывчатые вещества.

ЛУЧШИМИ ИГРАМИ



Space Taxi Pinball



Развозить космических клиентов на такси с помощью пинболла — вот это задача! Удерживайте шар на столе, активируйте надписи и зарабатывайте призовые очки. Размеры игрового поля в Space Taxi Pinball просто поражают. То, что вы видите на экране мобильного, это лишь небольшая часть. Экран просто следует за летящим шаром и показывает те районы стола, по которым тот пролетает.

Чтобы скачать игру:

- 1 Выберите из таблицы код для вашей модели телефона;
- 2 Наберите код игры как новое sms-сообщение;
- 3 Пошлите sms с кодом игры на 3010

Real Soccer 2004 - Olympic Games

Игра является продолжением заслужившей доверие игры RealSoccer. Новая версия значительно превосходит своего предшественника. Теперь вы можете играть за одну из 16 олимпийских команд. Интерфейс игры по умолчанию русский. Real Soccer 2004 поддерживается практически всеми телефонами с Java, прост в управлении, и не разочарует настоящих футбольных фанатов.



Siberian Strike



1937. Водочная компания «STALINKA Corp.» разрабатывает план мирового господства коммунизма путем распространения генетически измененной водки, totally подавляющей волю того, кто хоть раз ее выпил. Компанией управляет робот «Stalin-bot», генетический гибрид товарища Сталина и космической станции «Мир». Не смотря на ужасный маразматичный сюжет, эта игра — простой скроллерный шутер. Вы управляете маленьким самолетиком и должны пролететь восемь уровней, уничтожая врагов на своем пути. Желаем удачи. Трезвость — норма жизни.

Skate and Slam

Почувствуй себя в шкуре настоящего скейтбордера, исполняя умопомрачительные трюки на асфальте Сан-Франциско и Венецианском пляже. Ваш агент помогает вам тренироваться и улучшать мастерство, а также ищет спонсоров и заключает контракты. Постарайтесь ее не расстраивать. Только постоянно выполняя все более и более сложные трюки, вы сможете продвигаться вверх и получать новые контракты. В игре представлены реальные фигуры скейтинга с использованием реальных элементов городского пейзажа — начиная с поребриков и заканчивая мусорными баками.



	Planet Zero*	Playman Summer Games	Prince of Persia*	Real Soccer 2004	Siberian Strike*	Skate and Slam	Speed Devils*	Shark Revolution	Space Taxi Pinball	Splinter Cell*
Samsung X100		9656412002		9655277002				9654828002		
Samsung S100				9648222002				9661633002		
SonyEricsson T610			9612136002	9648278002	9611897002			9654646002		
Nokia 6100	9655935002	9622476002		9656366002	9611435002	9612156002	9655716002	9654492002	9622377002	
Siemens C60	9611825002			9648246002	9611956002		9611189002	9654626002		
Siemens M55	9612277002		9611624002	9648249002	9611194002		9611158002	9654629002		9661226002
Nokia 3200	9656973002	9622441002	9656269002	9658746002	9659829002	9612343002	9612256002	9658836002	9656386002	
Nokia 6230			9612246002	9657361002	9657782002			9659263002		9611237002
Nokia 6600	9661247002		9658673002	9648116002	9658533002	9611269002	9656397002	9654527002		9658133002
Nokia 6610	9611677002	9622487002	9657132002	9655955002	9658831002	9611532002	9655867002	9657359002	9622395002	9657612002

При этом стоимость игры 2\$ снимается с Вашего счёта. Не посылайте sms с кодом игры более одного раза. Дождитесь ответной sms ссылки и закачайте себе игру, используя wap соединение. Игры стоимостью 4 \$ отмечены звездочкой. Отправь 2 sms, чтобы получить такую игру.

КОДЕКС

F1

-console

<cheat enabled>

Wait...

ScreenLock

F12

Break

SysRq

Enter

ProgressBar

PrtScrn

F9

>ammo<

SpaceBar

F10

Home

PgUp

End

Hex/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

Evil Genius

Во время игры нажмите **Alt+Ctrl+Shift+D**. Это должно включить дебаггер и открыть доступ к консоли. Консоль вызывается по нажатию на клавишу “~” (тильда). В нее и нужно вводить коды.

Money — прибавляет в хранилище 100000 у.е. Если ввести после кода какое-либо число, то получите ровно столько, сколько ввели. Однако с этим кодом нужно обращаться осторожно. Если в ваше хранилище физически не влезает требуемое количество денег, тогда существует вероятность того, что включится пауза и вы не сможете ее отменить. Вывод — не жадничайте. Или стройте еще одно хранилище.



Giveall — дает все существующие в игре объекты и комнаты.

Setmaxpopulation xxx — изменяет максимальное количество рабочих на **xxx**. Максимум — 999.

Следующие коды требуют введения после них параметра “true” или “false”.

DF_Tweakminionstats — возможность вручную изменять характеристики всех объектов и юнитов.

DF_Buildinstant — мгновенная постройка комнат.

DF_Buildinstantobjects — мгновенная покупка и установка объектов.

DF_Power — строить генераторы больше не надо.

DF_Fullytrainedhenchmen — вызов натренированных по максимуму агентов.

Кроме того, если набрать в консоли команду **help**, будет выведен список всех консольных команд. Чтобы получить информацию о действии той или иной команды, введите **Help** и название команды через пробел.



Если же после нажатия **Alt+Ctrl+Shift+D** консоль не открывается, нужно подправить один файл. Сделайте резервную копию файла **<Каталог игры>\DynamicResources\Config\Default.ksb**, откройте его стандартным “Блокнотом” и найдите строку **ToggleDebugCommands**.

После двоеточия введите любую комбинацию (без пробела), например **Ctrl+D**. После этого в игре вместо **Alt+Ctrl+Shift+D** вводите **Ctrl+D**. Теперь все должно заработать.

Full Spectrum Warrior

Коды вводятся в специальном одноименном меню в игре.

MERCENARIES — бесконечные патроны.

SWEDISHARMY — реалистичные повреждения.

NICKWEST — персонажи с большими головами.

Rome: Total War

Во время игры нажмите “~” (тильда) и вводите коды.

Invulnerable_general — делает генерала вашей армии неуязвимым.

Kill_character — убить выбранный юнит.
Capture_settlement — захватить выбранный город.

Add_money 20000 — получить 20000 денег.

Add_population — увеличить население выбранного города.

Toggle_fog — убрать “туман войны”.

Process_cq — мгновенное завершение строительства возводимых в данный момент зданий.

Process_rc — мгновенно создать юниты, находящиеся в производстве.

Date — изменить дату.

Обратите внимание: код на получение денег работает только один раз за игру. Чтобы воспользоваться им снова, вам нужно будет сохраниться, выйти из игры, а потом перезапустить ее.

Tony Hawk's Underground 2

Для того чтобы открыть секретных персонажей, нужно пройти соответствующие миссии и испытания.

Ben Franklin — уровень Boston в режиме

Story.

Call Of Duty soldier, Natas Kaupas — пройти игру в режиме Story на уровне сложности “Sick”.

Jesse James, Nigel — пройти классический режим на уровне сложности “Sick”.

Jester — уровень New Orleans в режиме Story.

Matador — уровень Barcelona в режиме Story.

Graffiti Tagger — Berlin в режиме Story.

Ryan Sheckler — уровень Scatopia в режиме Story.

Shrek, The Hand — пройти игру в режиме Story на нормальном уровне сложности.

Shrimp Vendor — уровень Australia в режиме Story.

Steve-O, Tony Hawk's Pro Skater 1 — пройти классический режим на нормальном уровне сложности.

Tribes: Vengeance

Добавьте в свойствах запускающего файла параметр “-console” (понятно, без кавычек). Выглядеть это должно так: **tribes.exe -console**. После этого запускайте игру и открывайте консоль клавишей **Tab**. Коды следующие.

god — бессмертие.

allammo — получить 999 патронов, 99 гранат.

allweapons — все оружие.

stat all — показать всю статистику.

stat none — отключить всю статистику.

stat FPS — показать количество FPS, выдаваемых игрой.

Warhammer 40000: Dawn of War

Во время игры нажмите **Shift+Enter** и вводите коды.

Whosyourdaddy — неуязвимость для всех ваших войск.

Greedisgood — 10000 единиц ресурсов и энергии.

AlbertEinstein — получить все существующие апгрейды.

Allyourbasebelongstous — мгновенная победа.



Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

.kkrieger



Даже в эту совсем небольшую игру (96 Кбайт! Всенепременно см. ее на нашем диске) разработчики умудрились встроить пасхалку. Мало кто обращает внимание, но если в самом начале повернуться назад, можно увидеть, что конец коридора еще далеко. На одной из стен этого коридора есть надпись "Hund" (нем. "собака"). Что именно это означает — не совсем понятно, но факт есть факт.

Silent Hill 4: The Room

Игрушечные кролики из **Silent Hill 3** в четвертой части встречаются ровно три раза (просто совпадение?). Первый раз кролика можно увидеть в комнате Эйлин (через дыру в стене). Во второй половине игры, когда девушку увозят в больницу, кролик поворачивается к вам лицом и выглядит еще более злое, чем до этого.



Парящий над Эшфилдом воздушный шар (посмотрите в окно в спальне Генри) тоже выглядит как гигантская голова кролика.



В самом конце игры, когда с двери спадают цепи, обратите внимание на то, как они повисли. А повисли они таким образом, что со стороны это похоже на силуэт головы кролика (с дверным глазком в том месте, где у кролика должен быть глаз).



В одной из палат госпиталя напротив входа висит огромная голова Эйлин. Ее взгляд всегда направлен на Генри, вне зависимости от того, в какой части комнаты он находится. Попробуйте смеяться ради встать напротив переносицы Эйлин.



Unreal 2: The Awakening

В любое время откройте консоль (~) и наберите в ней мастер-код "BeMyMonkey" (без кавычек, само собой). Теперь, когда режим кодов активирован, введите "OPEN ATLANTIS?MISSIONCOMPLETED=83" (тоже без кавычек). Загрузится секретный уровень с танцующими

ми зверюшками (Sea Goat'ами) и логотипом Unreal, вращающимся в центре.



Теперь попробуйте другой код: "OPEN ATLANTIS?MISSIONCOMPLETED=110276". На этот раз вы попадете в свою каюту на "Атлантиде". Вокруг висит несколько воздушных шариков с изображением SeaGoat'ов и мордой лица президента Линкольна.



При прохождении тьюториала залезьте на платформу в том месте, где вас учат прыгать, и переберитесь через решетку (она без колючей проволоки — см. скриншот).

В одном из ящиков вы обнаружите голограмму — голову в очках. Возьмите ее, и на

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На наших CD/DVD в разделе "КОдекс" есть несколько читерских программ. Это **CheMax** (русская и английская версии), содержащая в себе коды для огромного количества игр, **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney**, необходимые для применения шестнадцатиричных кодов, а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker**, которые пригодятся вам для извлечения игровых ресурсов. **Dirty Little Helper** мы выкладываем только тогда, когда выходят новые модули.

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе "По журналу". Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

С этого номера мы начинаем выкладывать на наши диски сохранения для самых популярных игр. Мы отобрали лишь самые лучшие сохранения — те, в которых игры пройдены до конца, открыты все трассы, доступно все оружие и т.п. На диске этого номера вы найдете сейвы для следующих игр: **Beyond Good & Evil**, **Commandos 3: Destination Berlin**, **Dead Man's Hand**, **Enter the Matrix**, **FIFA2005**, **Grand Theft Auto: Vice City**, **Gun Metal**, **Hidden & Dangerous 2**, **Hitman 2: Silent Assassin**, **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, **Manhunt**, **Metal Gear Solid 2: Substance**, **Need for Speed Underground**, **No One Lives Forever**, **Neverwinter Nights**, **Painkiller**,

Prince of Persia: The Sands of Time, **Rayman 3: Hoodlum Havoc**, **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow**, **Secret Weapons Over Normandy**, **Silent Hill 4: The Room**, **Shadow Ops: Red Mercury**, **Soldner: Secret Wars**, **Star Wars: Battlefront**, **The Suffering**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Unreal Tournament 2004**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Warhammer 40000: Dawn of War**, "Пираты Карибского моря".

Трейнеры

На компактах и DVD в разделе "КОдекс" этого номера вы найдете трейнеры для следующих игр: **Alpha Black Zero: Intrepid Protocol**, **Hangman Pro**, **Hoyle Puzzle Games 2005**, **Port Royale 2**, **Rome: Total War**, **Star Wars: Battlefront**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Tribes: Vengeance**, **Wildfire**. Не исключено, что на компакты и DVD пойдет намного больше трейнеров — ведь диск сдаётся намного позже журнала.

Бонусы

...Но и это еще не все. Кроме трейнеров и сохранений, во все том же разделе "КОдекс" вас ждет несколько приятных бонусов: падапачи (программы, избавляющие персонажей от "лишней" одежды) для **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и **The Sims 2**, утилиты для хака камеры (**Colin McRae Rally 04** и **Grand Theft Auto: Vice City**), а также программка для извлечения игровых ресурсов из **Beyond Good & Evil**.



экране сразу же появится сообщение: "You have unlocked the secret shooting range".



После этого в тире (чтобы попасть туда, надо продолжить прохождение тьюториала) для вас откроется еще одно окошко с другими мишенями — четырехрукими говорящими пришельцами.

В самом начале игры (будучи на борту Атлантиды) заберитесь на второй этаж и откройте люк слева от лестницы. Внутри вы обнаружите запутавшегося в проводах SeaGoat'a. Он



задаст вам вопрос: "Меер?" Из трех предложенных вариантов ответа выберите "Spam" и повторите свой ответ дважды. Теперь скажите ему "HumBug", на что тот ответит "Lincoln is pleased" ("Линкольн доволен") и тут же растворится в воздухе.

На уровне Hive Planet (ближе к финалу) можно найти некоего монстра, у которого туловище, руки и ноги — от кая (Kai), скааржа (Scaarj) и других инопланетных рас, а голова — человеческая. Мутант сидит внутри контейнера, на боку которого есть кнопка. Нажмите ее — и монстра тут же ударит током. Повторите пытку еще несколько раз, и разозлившийся мутант, пробив стекло, вырвется наружу. Не бойтесь — он не будет вас атаковать. При желании можете даже пристрелить его — на дальнейшее развитие сюжета это никак не повлияет.

Postal 2: Апокалипсис (Postal 2: Apocalypse Weekend)



На некоторых уровнях, например в госпитале, стоят автоматы с газировкой. Вместо привычной кока-колы в них продают Crackola'y — сиречь нарколоу.

В миссии, действие которой разворачивается на военной базе, обратите внимание на мониторы, расставленные повсюду. На некоторых из них запущен редактор персонажей для игры Postal 2.

В загородном поместье Running with Scissors найдите телевизор и осмотрите его. Оказывается, его произвели на заводах корпорации Fony.

В домике борцов за права животных висит



плакат с изображением Винса Дези, руководителя и главотморозка Running with Scissors. Ему подрисовали рожки, усы и бородку. Надпись внизу гласит: "Дези — дьявол!" ("Desi is the devil!").



В проходной офиса Bullish Entertainment висит реклама следующих игр: Hallway Tournament 2005 (узнаете логотип?), Cybervampinatrix (лозунг: "Она отсосет у вас не только душу") и Shiny Cube ("Так... круто... что я не могу... от него оторваться", — отзыв

Читательские пасхалки



По стародавней традиции (заведенной аж с прошлого номера!) мы награждаем авторов лучших пасхалок, опубликованных на этих страницах. Вот они:

1. Red Duckbill (utkonosoft@mail.ru).

2. Архипов Серж (serzhik1988@mail.ru).

3. Михайлов Николай aka BOLT (BloodLOrd13@Yandex.ru).

4. Константин Володин (jnom@list.ru).

5. Андрей Куня (kuna90@bk.ru).

Все пять счастливиц, попавших в нашу рубрику, награждаются коробочными версиями uber cool-экшена Full Spectrum Warrior, предоставленными компанией "Руссобит-М".

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт (описание того, как легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, как проще всего заполучить самое крутое оружие, как использовать глюки и баги игры себе на пользу и т.д.) из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на

скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR (описание лучше давать непосредственно в теле письма) и отправляйте нам. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах "КОДекса" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Если вы пришлете свою фотографию (достаточно большую и хорошего качества; желательно в формате jpg), мы опубликуем и ее. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно "пожалуйста": не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.



несуществующего ресурса ADDGamerznet).

Ближе к финалу, когда вам придется спасать Чампа, залезьте в вентиляционное отверстие (его несложно заметить — оно одно на весь уровень) и найдите секретную комнату. Там есть труп некоего парня, которому оторвало голову гигантским вентилятором. Рядом с ним лежит небольшой подарочек — трубка мира.



На некоторых мониторах можно заметить окно браузера с загруженным сайтом Running with Scissors. А в той миссии, где вам надо будет убить слонов, в одном из домиков стоит коробка с японской (или китайской?) версией самого первого Postal.

“Апокалипсис” начинается с бунта возле магазина “Бомжбургеры”. Все внимание на вывеску одного заведения.



Читательские пасхалки

Call of Duty: United Offensive

В одной из миссий Call of Duty: United Offensive в кампании за русских можно найти



здание школы. У входа в нее висит весьма занятная табличка: “Школа людей”. Интересно, а какие еще бывают школы?

Архипов Серж (serzhik1988@mail.ru)

Evil Genius (демо-версия)



Если свернуть игру на панель задач и навести на ее пиктограмму курсор, появится следующая надпись: Evil <Имя пользователя>, the most evil Evil Genius ever as of Aug 24 2004 (V78659).

Red Duckbill (utkonosoft@mail.ru)

GTA3/GTA: Vice City/Manhunt



Эта пасхалка встречалась уже в трех играх Rockstar Games: в начале второго уровня в Manhunt, в разрушенной камере полицейского отделения в Grand Theft Auto 3 и в квартире маньяка в Grand Theft Auto: Vice City.

Михайлов Николай aka BOLT (BloodLord13@Yandex.ru)

Star Wars: Battlefront



На планете Кашииик рядом с контрольной точкой висит плита... с вмурованным в нее Ханом Соло — точь-в-точь как в фильме. А на планете Hoth в ангаре со Спайдерами стоит его корабль — Millennium Falcon.

Константин Володин (jnom@list.ru)

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow



В Splinter Cell Pandora Tomorrow в миссии на поезде, в вагоне, разделенном поперек какой-то сеткой (из него потом надо будет спускаться под поезд), лежат журнал с изображением некой девушки на обложке и... коробка с Prince of Persia: The Sands of Time. Ничего удивительного в этом нет, ведь обе игры издавала одна и та же компания — Ubisoft.

Андрей Куня (kuna90@bk.ru)

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но обычно при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение.

Evil Genius

<Каталог игры>\DynamicResources\BalancingSpreadsheets — текущая игровая статистика в формате csv. По умолчанию открывается с помощью Excel.

<Каталог игры>\DynamicResources\Config — файлы игровой конфигурации.

<Каталог игры>\DynamicResources\Video — игровые видеофайлы в формате bik.

<Каталог игры>\ReleaseExe — папка с основным exe-шником игры и главными игровыми библиотеками.

<Каталог игры>\ResourcePAK — директория с архивами игровых ресурсов.

Star Wars: Battlefront

В корневой директории игры лежит основной запускаящий файл и лог инсталляции.

<Каталог игры>\Savegames — ваши сохранения.

<Каталог игры>\Data\lvi_pc — каталог с ресурсами игровых миссий. Собственно, внутри находятся папки, в которых эти ресурсы находятся. Они имеют сокращенные названия, соответствующие названиям миссий.

<Каталог игры>\Data\lvi_pc\Movies — папка с игровыми видеозаписями.

<Каталог игры>\Data\lvi_pc\Sound — архивы с игровыми звуками. Сканировать программой Game Audio Player.

<Каталог игры>\Data\lvi_pc\vidmode.ini — основной конфигурационный файл видеорежимов.

The Sims 2

В корневом каталоге игры лежат только файлы деинсталляции, а также лог созданных файлов и папок.

<Каталог игры>\CSBin — программы для создания своего Сима и отдельных деталей внешности и одежды.

<Каталог игры>\Support — обширная документация почти на всех языках.

<Каталог игры>\TSBin — папка с основным exe-шником игры.

<Каталог игры>\TSDData\Res — директория с игровыми ресурсами. Они разбиты по соответствующим папкам, но запакованы в архив с незнакомым расширением package. Стандартными средствами не открывается.

<Каталог игры>\TSDData\Sys — папка с файлами системной конфигурации.

Tony Hawk's Underground 2

<Каталог игры>\Save — каталог с вашими сохранениями.

<Каталог игры>\Data\Movies\Bik — игровое видео в формате bik.

<Каталог игры>\Data\Sounds — игровые звуки.

<Каталог игры>\Data\Streams — игровая музыка.

Все остальные файлы запакованы в архивы со странным расширением xbx и не поддаются вскрытию.

- “Стандартные коды”, “Игровые ресурсы”, Easter Eggs (.krieger) — Александр Опальский.
- Easter Eggs (Silent Hill 4, Unreal 2, Postal 2: Apocalypse Weekend) — Евгений Колпаков.
- Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский.

Николай Пегасов, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Компания **Sword & Sorcery** продолжает развивать d20-совместимые линейки.



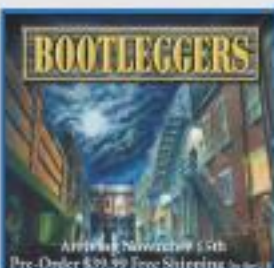
Новый космический сеттинг **Trinity** язык не поворачивается назвать оригинальным. Человечество

после 2200 года вышло в далекий космос, встретило чужих, обзавелось псионическими способностями и затеяло войну. Книга сеттинга незамысловато именуется Trinity d20.

Зато второй продукт заслуживает самого пристального внимания ценителей: это реинкарнация культового мира «стимпанковской» готики — **Masque of the Red Death**, которая издается в мрачной линейке Ravenloft (одной из классических D&D-вселенных). Земля в конце позапрошлого века. Паровые машины, цеппелины, первые аэропланы и двигатели внутреннего сгорания. Наука делает одно блестящее открытие за другим. И все это — на фоне мрачных тайн, связанных с оккультизмом, мистикой, пришельцами и даже вампирами, которые, оказывается, существуют на самом деле. Приятно, что у одной из самых интересных равенлофтовских идей открылось второе дыхание.

НАСТОЛЬНО-ПЕЧАТНЫЕ ИГРЫ

Edge Games, известная настольными вариациями компьютерных игр (Sid Meier's Civilization, Age of Mythology и Sid Meier's Pirates!), решила совместить несовместимое



— безупречную логику немецких настолок с антуражем и атмосферой настолок американских. И сделала этот подход отправной точкой при разработке новой серии игр, первой из которых станет стратегия Bootleggers.

По названию игры нетрудно догадаться, что действие развивается в Америке сухого закона. Каждый игрок управляет бандой гангстеров, в распоряжении которых есть цеха по производству спирта, грузовики и отлаженная сеть сбыта. Естественно, между собой банды будут разбираться не при посредстве адвокатов, а с помощью кольтов и томми-ганов. На выходе мы имеем забавный настольный симулятор незаконного малого предприятия.

MAGIC THE GATHERING

Месяц не был богат на крупные турниры — их случилось всего два. На **Grand Prix Vienna**, проходившем в формате *Kamigawa Limited* (Rochester Draft), первое место добыл себе Nikolaus Eigner, буквально вырвав его из рук ветерана **Pro Tour** гонки Антуана Руэля. Александр Яценко, единственный из наших магов, сумевший прорваться во второй день

(128 место), не смог добраться до призовых позиций. Ну а на **Grand Prix Austin**, проходившем в том же формате, победа досталась Jonathan Sonne, ветерану команды **TOGIT**, не замеченному до сих пор в крупных победах. В финале ему противостоял Eugene Levin.

Для игроков формата **Standard Constructed**, которые предпочитают заранее разведать обстановку, прежде чем лезть в турниры, 23 октября стало настоящим праздником. Именно в этот день прошли **States Championships**. В этом году, помимо США и Канады, они игрались в Англии, Японии, Австралии и Новой Зеландии. Сотни колод и десятки победителей станут в ближайшие месяцы темой для анализа будущего метагейма. Более подробный обзор колод и будущего этого формата **читайте на компактe**.

На просторах нашей страны магия тоже не дремлет. Прошли сразу два крупных турнира. **Открытый Чемпионат Нижнего Новгорода** собрал 30 человек. После пяти туров швейцарки и рочестер-драфта в топ 8 был выявлен победитель — Андрей Осипов. **Открытый Чемпионат Санкт-Петербурга** собрал 69 человек, что привело к семи турам и последовавшему за ним топ 8 с тем же рочестер-драфтом. Победа досталась Матвею Линову.



Кубок «Мира фантастики» по Magic: The Gathering

Про настольные игры пишет не только «Игромания», но и другой журнал нашего издательского дома — «Мир фантастики». В этом месяце состоится беспрецедентная акция, которую устраивает «Мир фантастики» при поддержке отечественной Федерации интеллектуальных настольных игр и компании «Саргона». 12 декабря в московском клубе «Портал» будет разыгран **Кубок «Мира фантастики»** по Magic: The Gathering.

Суммарная стоимость призового фонда турнира составит

около \$1000. Лучшим игрокам, помимо памятных призов, будут вручены мультимедийные гарнитуры, предоставленные американской компанией **Plantronics** (www.plantronics.ru). Победитель турнира станет обладателем Кубка «МФ». Часть призов вы можете увидеть на фотографиях.

Это турнир открытого типа: «Игромания» и «Мир фантастики» приглашают принять в нем участие всех желающих! Формат турнира — бустер-драфт. Подробную информацию о розыг-

рыше Кубка «Мира фантастики» можно получить по телефону **(095) 248-49-03**, а также по email'у kubok@mirf.ru. Адрес

клуба «Портал», где 12 декабря состоится турнир: Москва, 4-й Ростовский пер., 2/1; проезд до метро «Смоленская».

PLANTRONICS
World Leader in Communications Headsets



Цифровая мультимедийная гарнитура с разъемом USB Plantronics DSP-500.



Мультимедийная гарнитура Plantronics Audio 40.



Гарнитура для мобильных телефонов Nokia Plantronics M146.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGE KNIGHT 2.0

Жанр: коллекционный варгейм ■ Производитель: WizKids ■ Сайт: www.wizkidsgames.com ■ Количество игроков: 2 и больше ■ Длительность партии: от 40 минут ■ Язык игры: английский, русский

В 1999 году после распада корпорации **FASA**, которая выпускала **Battletech**, **Crimson Skies**, **ShadowRun** и ряд не менее интересных игр, геймдизайнер и предприниматель Джордан Вейсман основал новую компанию, которую назвал **WizKids Games**. Продукт, ради которого создавалась компания, — военно-тактическая игра с миниатюрами в жанре фэнтези. В 1999 году, когда разрабатывался **Mage Knight**, таких продуктов на переполненном американском рынке было множество. Однако в 2000 году эта игра произвела фурор среди опытных и начинающих геймеров и получила самый почетный в игровой индустрии приз — **Origins Award** за лучший варгейм в жанре фэнтези или научной фантастики.

Mage Knight стал революционной игрой. В то время как другие производители фэнтезийных варгеймов продолжали наполнять полки хобби-магазинов килограммами похожих пластиковых и металлических орков да гномов, а также талмудами правил, **WizKids** предложили игру с рулбуком в 16 страниц и котом в мешке: миниатюры запакованы в непрозрачную коробку, куда вложены случайным образом.

Но не «бустерный» тип упаковки совершил революцию — такое придумал Ричард Гарфилд для своей **Magic: The Gathering** еще в 1992 году, Вейсман просто заимствовал идею для варгейма, и впервые варгейм стал «коллекционным». И даже не то, что миниатюры были покрашены на заводе, привлекло покупателя (хотя полная «готовность» модели к игре — тоже новость в варгеймах). Основное — это «движок» игры, базирующийся на использовании «боевого диска» (combat dial).

Что такое боевой диск? Это подставка миниатюры в виде полуторадюймового диска с прорезью в форме буквы L, сквозь которую проглядывают 4 основных игровых характеристики модели. Под подставкой находится второй диск, вращающийся относительно верхнего, — таким образом, игровые характеристики модели можно менять, поворачивая нижний диск. Игрокам не нужно запоминать характеристики своих миниатюр, а также записывать в процессе боя их меняющиеся показатели. Любые поврежде-



ния и лечения отыгрываются поворотом диска, который меняет атаку, защиту, наносимые повреждения и скорость фигурки.

Mage Knight, как и коллекционные карточные игры, выходит в формате сетов — тематических наборов с ограниченным числом разных миниатюр. В среднем выпускается три новых сета в год. Каждый сет печатается ограниченным тиражом, и когда весь он будет распродан, допечаток делаться не будет, а за необходимыми модельками придется обращаться к тем игрокам, кто «успел».

Редкость встречающихся миниатюр варьируется от степени 1 до степени 6. Миниатюры первой степени редкости встречаются в стартерах и бустерах наиболее часто, а вот уникальные фигурки шестой степени — редко, причем лишь одна на коробку (будь то стартер или бустер).

Чуть меньше года назад на свет появилась новая редакция игры — **Mage Knight 2.0**. Она не только систематизировала правила и сделала их более понятными для новичков, но и привнесла изменения в геймплей. В боевом диске появилось «окошко» нового показателя, точнее отметки, которая меняет одну из уже имеющихся характеристик. В игру ввели артефакты — предметы экипировки персонажей. Теперь наиболее могущественные герои могут вооружаться мечами, щитами, луками и даже огнестрельным оружием (ведь мир **Mage Knight** — это техногенное фэнтези в стиле **Arcanum**). Кроме них появилась полноценная магия: персонажи способны использовать заклинания. Наконец, была проведена реструктуризация существующих «фракций» — сторон в глобальном конфликте игры.

Естественно, что эволюционируют и сами миниатюры, становясь более совершенными и красивыми. Фигурки последних сетов — **Dark Riders** и **Sorcery** — не идут ни в какое

сравнение с бойцами первого выпуска игра. А вся редакция «Мании» не устает восхищаться потрясающим «Бегемотом», гномьим паровым танком, который украшает мой рабочий стол.

Что получилось в итоге? **Mage Knight** стал еще более популярен во всем мире, но... не в нашей стране. Подробнее о том, что собой представляет игра, чем интересна и как ее приобрести в России, читайте в статье на компактe, озаглавленной «**Mage Knight** — что это такое?»

Николай Перасов

Геймплей	★★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★★ (9)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★★ (9)
Оригинальность	★★★★★★★ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★ (9)

На диске в разделе «Вне компьютера»

Mage Knight

Спецподборка материалов по этому интересному варгейму. Английские правила версии 2.0 в облегченной и полной версиях, турнирные правила, дополнительные правила из сетов **Dark Riders** и **Sorcery**, полные списки миниатюр, артефактов и заклинаний. Наконец, официальные русские правила игры (версия 2.0).

В качестве бонуса — две статьи. Статья «**Mage Knight** — что это такое?» продолжает тему рецензии, которую вы видите на этой странице. Статья «Рыцари без магии» обзора правил игры.

Также на диске

1. **Dungeons & Dragons**. Новейшие исправления к официальным правилам, приключение **Primrose Path**, два сетевых сборника монстров и свежие обои в качестве бонуса.

2. **d20 system**. Два бланка персонажей от компании **Necromancer**.

3. **AD&D**. **Forgotten Realms: Volo's Guide to Dalelands**.

4. Подборка по **Magic The Gathering**. База карт **Oracle**, турнирные правила **DCI**, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира и полные официальные правила.



**ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ**

Как говорилось в бородастом анекдоте — «и снова здравствуйте». После того как Александр «главред» Кузьменко стоически отстоял почтовую вахту в прошлом номере, с вами опять я, Олег Ставицкий. Не подумайте, что мы с ним теперь так и будем вести «Почту» дуэтом — отнюдь. Дело в том, что этот номер — последний, который я делаю в качестве заместителя главного редактора. Предвосхищая бесконечные вопросы и всевозможные кривотолки, сообщаю — никто меня (равно как и Олега Полянского, по поводу ухода которого нам до сих пор приходят письма) не смещал, не увольнял и даже не колотил. Все дело в том, что я делаю, как мне кажется, шаг вперед — из человека, который пишет про игры, я перехожу в статус человека, который делает игры. Проще говоря, я превращаюсь в разработчика. К сожалению, название компании, в которую я ухожу, пока — секрет. Но, поверьте, это студия, которая занимается продуктами, как говорят на Западе, AAA-класса. Так вот, перед тем как я скажу вам последнее «прощай», я хочу сказать пару слов. Во-первых, я искренне горжусь тем, что без малого год провел в «Игромании». Я приобрел колоссальный опыт, друзей, знания... да много чего приобрел. И я почти уверен, что мой нынешний карьерный шаг не мог состояться без этого года в «Игромании». Во-вторых, я, без ложной скромности, хочу поздравить вас с правильным выбором. Я искренне уверен в том, что наш журнал (я всегда буду считать его «своим») — лучший продукт на рынке. Не только потому, что он каждый месяц трещит по швам от всевозможных эксклюзивов, не потому, что на DVD уже давно не хватает места для реализации всех наших идей, и не потому, что мы до сих пор не воплотили в жизнь и десятой части всех задумок. А потому, что он делается (извините за пафос, но по-другому и не скажешь) *сердцем*. Потому что для людей, которые окружали меня на протяжении всех этих 365-ти дней, «Игромания» — это не работа, а стиль жизни. Потому что каждый необоснованный «наезд» на журнал я (и любой другой сотрудник) воспринимаю как личное оскорбление. Потому что каждый месяц вы получаете не просто 200 с лишним страниц, исполненных первоклассных материалов, интервью и так далее. Вы получаете кусочек каждого из нас, распечатанный и размноженный тиражом 129 (или сколько там сейчас у нас?) тысяч экземпляров. На протяжении последнего года на

этих страницах был и кусочек меня тоже. И я этим, без преувеличения, горжусь.

Так вот, возвращаясь к «Почте». Я самолично настоял на том, чтобы провести этот выпуск рубрики. Просто очень хотелось вложиться в свой прощальный номер по-максимуму (надеюсь, вы оцените роскошные «Первые руки», новую «Прямую речь» и обойму рецензий на первоклассные хиты). Такая вот причина. Ну что, приступим?

ПИСЬМО НОМЕРА**СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ**

Привет, уважаемый Тот-кто-рулит-почтой-в-этом-номере! Пишет тебе постоянный читатель, терзаемый одним большим вопросом. А вопрос этот про будущее. Но не про будущее всего мира (вроде «кем мы станем через пару тысячелетий»), а вопрос про будущее компьютерных игр. Если немного порассуждать, то получается очень интересная картина. Сейчас выходят такие высокотехнологичные игры, как Half-Life 2 и S.T.A.L.K.E.R. А ведь за ними последуют игры еще круче, с суперграфикой и физикой, невероятно умным AI, огромными пространствами и так далее. Возможно, даже появится какая-нибудь супер-игра, которая будет включать в себя сразу все жанры. А что потом? Что случится, когда это произойдет? Будут выпускаться игры одного уровня? Или мы будем резаться в эту самую супер-игру? Или игры будут развиваться и дальше? А если дальше, то куда?

Конечно, это не один вопрос, а сразу... раз... два... шесть, но они объединяют в себя один большой, как я уже сказал, вопрос про будущее игр. Мне было бы очень интересно услышать ваше мнение по этому поводу.

С уважением, Max U-Man или просто Макс (U-Man1990@yandex.ru).

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Ох и завернули вы, Макс! Тема, что и говорить, интересная — если бы у нас в стране учили на гейм-дизайнеров, ваше письмо легко могло бы лечь в основу чьей-нибудь дипломной работы. Давайте сразу оговоримся: то, что будет сказано ниже, — не больше чем предположение, не стоит воспринимать мои слова как единственно верный прогноз. Рассматривайте их как точку зрения человека, который уже не первый год пристально следит за игровой индустрией.

Итак, как мне видится развитие компьютерных развлечений? Совершенно очевидно, что до становления в играх фотореалистичной графики — рукой подать. Посмотрите на DOOM 3, грядущую The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и вообще на технологичные экшены последнего времени. Еще немного — и мы не сможем отличить картинку какого-нибудь условного DOOM 5 от окружающей действительности. Это очевидно. С физикой, вроде бы, мы уже справились — компьютерам осталось чуть-чуть прибавить в мощности, и скоро законы Ньютона восторжествуют в играх оконча-

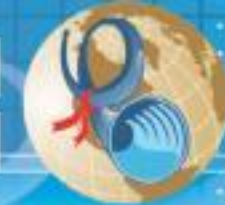
тельно. Я говорю о возможности, скажем, отломать ножку от стула и, вообще, о том, чтобы ломать, строить и комбинировать в игре объекты, как нам с вами заблагорассудится. Это, я думаю, произойдет еще раньше, чем торжество фотореализма в играх. А теперь давайте начистоту? Чего действительно не хватает современным играм? В первую очередь — реалистичного поведения врагов. Как ни крути, но даже самый роскошный AI не сравнится с реальным человеком. Его нельзя испугать, надурить, обмануть, убедить наконец. То есть, несмотря на то что научно-технический прогресс торжественно марширует по планете, нам еще есть к чему стремиться.

Но представим себе, что все, о чем мы только что сказали, реализовано. То есть графика абсолютно фотореалистична, физика ничем не уступает земной, а враги ведут себя точь-в-точь как живые. То есть наделены интеллектом и эмоциями. Что тогда? В первую очередь мы прогнозируем падение голливудских блокбастеров. При условии достижения вышеозначенных технических достижений у вас просто отпадет всякая необходимость смотреть на то, как Вин Дизель крушит врагов, летает на космическом корабле и бежит из тюрьмы. Какой в этом смысл, если вы можете завести компьютер и самостоятельно принять участие в таком же экшене? Очевидно, что развлекательное кино при таком раскладе ждет неминуемый кризис — его вытеснят компьютерные блокбастеры нового поколения.

Никто, конечно, не отменял серьезных режиссеров вроде Дэвида Линча и компании. Но тут мы плавно подходим ко второму вектору развития компьютерных игр. Сейчас многие серьезные «авторы» заняты тем, что потихоньку осваивают компьютерные игры как принципиально новый способ взаимодействия с аудиторией. Представьте себе интерактивные «Шоссе в никуда» или тот же «Малхолланд драйв» (которые и так лишали особо впечатлительных дара речи). Серьезные авторы, я уверен, пока просто не представляют себе кроющихся за игровой индустрией перспектив. И это также — вопрос времени.

В-третьих, я вижу серьезное будущее за консолями. Все дело в том, что приставки отличаются от PC не только тем, что их нельзя апгрейдить и они подключаются к телевизору. На PlayStation 2 выходит ряд продуктов, которые попросту невозможны на нашей родной платформе. Это так называемые компанииские музыкальные развлечения (см. Amplitude, Eye Toy: Groove). Они высекают из игрока совсем другие эмоции — вы смеетесь, прыгаете, танцуете, неуклюже размахиваете руками и хлопаете друг друга по плечу. Представляете себе такое на PC? За подобными играми — большое будущее, будьте уверены. Однако оно (будущее) тесно связано с техническим прогрессом.

Наконец, в-четвертых — конечно, онлайн. MMORPG-истерия, которую мы наблюдаем сегодня, — это натуральные цветочки по сравнению с тем, что ждет нас лет, скажем, через десять. Я думаю, кинофильм «Матрица» еще покажется нам всем миловидной сказкой на ночь.



Итого — четыре вектора развития — замена голливудским блокбастерам, интерактивное авторское кино, позитивные компанийские проекты и онлайн-игры. Но, как это ни печально, все четыре пункта упираются в технический прогресс. Пока все, о чем я сказал (кроме консольных муз-проектов), — не больше чем прогноз. Так что нам с вами остается ждать и, соответственно, играть. А мы, уж будьте спокойны, будем писать об играх и через десять, и через двадцать, и даже через 150 лет. Бессмертие, говорят, не за горами.

ПИСЬМО №1

СЕНСАЦИЯ — ДЕВУШКА И ИГРЫ СОВМЕСТИМЫ!

Ниже мы приводим (к сожалению, с сокращением) сразу два письма от наших читателей. Очаровательные, мы не сомневаемся, авторши посланий подтверждают выдвинутый нами в прошлом номере тезис — девушка и геймер совместимы!

Начинает у нас Татьяна из Москвы:

Прочитала письмо некоего господина Rogradugi в ноябрьском номере "Мании" и возмутилась до крайности. Как же так — "девушек интересуют одни деньги"? Это неправда. Нам важно, какой человек, а остальное — дело десятое. Далее мне не понравились его рассуждения: мол, мы такие-сякие, нам нужно "воз внимания", мы отнимаем у парней их драгоценное время, и, вместо того чтобы играть в разные игры, им приходится возиться с нами. Мы что, собаки, которых нужно выводить на прогулку и уделять им внимание? Кстати, меня очень обижает отношение некоторых геймеров к девушкам. Они считают, что мы ничего не знаем, круглые идиотки и физически не способны увлечься компьютерами.

А зря. Среди девушек тоже существуют геймеры. И не надо возводить глаза к небу — мы тоже люди!

<...>

Многие геймеры сокрушаются по поводу невозможности найти девушку. Мой вам ответ: вы не там ищете! Девушек много, и мы все разные. И если вам попадаются те, которых интересуют только деньги, — это не значит, что все мы такие, это значит, что вы таких выбираете (золотые, Татьяна, слова! — восторженное прим. редакции).

С уважением, Татьяна aka Shadow (shadow1013@yandex.ru), г. Москва.

Ей вторит некто Lia di Dark:

В номере 11/2004 товарищ Rogradugi заявил, что поставит наконец-таки жирную

точку в споре о геймерах и девушках. Думаю, что точку поставит все же не он.

Во-первых, хочу сказать, что его письмо говорит не столько о проблеме геймеров с девушками, сколько о скупости самого автора, поскольку все упирается в деньги, которые вообще — не главное! И не факт, что все 17-летние девушки ищут 25-летних богачей с машиной, квартирой и миллионами.

Почему им нравятся парни немного старше? Потому что давно известно: девушки опережают юношей по умственному и по развитию в целом на два года, и с некоторыми — я ни в коем случае не говорю обо всех — ровесниками зачастую просто не о чем разговаривать.

Еще меня удивило то, что, оказывается, девушек надо чуть ли не выгуливать, и им требуется воз внимания. Девушка — не домашнее животное, и мне интересно, не приходило ли Rogradugi в голову, что на него какая-то из них тоже должна тратить свое время, что она не сидит тупо у окошка и не ждет, когда же он, наконец, освободится от расстрела монстров и позвонит ей?

<...>

Поэтому сочетание "геймер и девушка" — вполне реально, все зависит от самих людей.

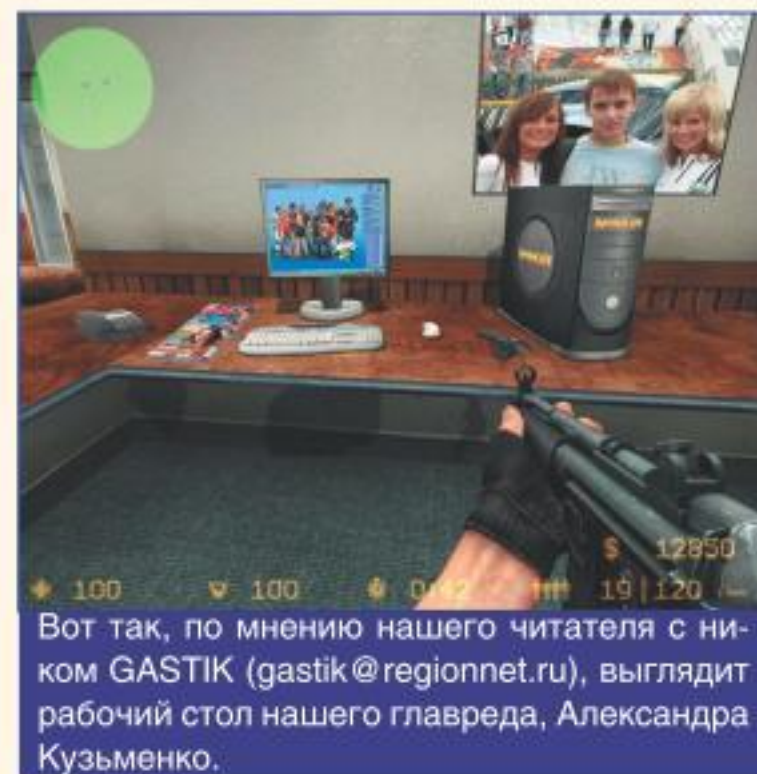
ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Сначала я хотел оставить эти красноречивые послания девушек без комментариев, но потом решил, что мне есть что добавить. Проблему денег наши читательницы, я надеюсь, благополучно закрыли. А я хотел бы поговорить о вашем драгоценном внимании, которое вы так нехотя дарите своей второй половине.

Во-первых. Друзья, вам нужно определиться с тем, что для вас важнее. Если на данном жизненном этапе вы предпочитаете кромсать монстров семь дней кряду, то о каких девушках может идти речь? Что бы ни говорили представительницы прекрасного пола, им нужно уделять время и, соответственно, внимание. И я совершенно не считаю, что это плохо. Но если вы будете каждый раз нехотя плестись на встречу со своей благоверной, то ничего хорошего из ваших отношений не выйдет, помяните мое слово. Секрет вот в чем — если вы заставляете себя оторваться от компьютера и идти на встречу к девушке — значит, вам это просто не нужно. Зачем насиловать себя? Просто дождитесь момента, когда вы, забросив все экшены и стратегии на свете, понесетесь к ней через полгорода, сжимая в руках купленный на последние деньги букет цветов. Конечно, в этот знаменательный день "Игромания" на какое-то время лишится своего постоянного читателя, но мы, честное слово,

не расстроимся — потому что вы, дорогой читатель, будете в этот момент искренне счастливы. А потом, если у вас действительно все сложится, девушка начнет проявлять интерес к вашим увлечениям и — вполне вероятно — будет делить с вами не только семейный бюджет, но и компьютер.

У меня в свое время была девушка, которая имела к компьютерным играм самое что ни на есть далекое отношение — она была моделью. То есть ходила по подиуму и показывала одежду. Так вот, в один прекрасный день я, на свою голову, дал ей диск с неизвестным квестом Syberia. Знаете, во что это вылилось? В ночные звонки мне на мобильный со словами: "Раффа, я застряла — не могу уехать на этом \$\$\$%\$\$\$@ поезде! Что тут нужно делать?!" Так что я бы на вашем месте еще тридцать три раза подумал — нужно ли "подсаживать" свою вторую половину на компьютерные игры? Может, и так все хорошо?



Вот так, по мнению нашего читателя с ником GASTIK (gastik@regionnet.ru), выглядит рабочий стол нашего главреда, Александра Кузьменко.

ПИСЬМО №2

ДОРОГУ ТАЛАНТАМ

И снова сразу два письма (снова с сокращениями) на животрепещущую тему — что делать начинающему разработчику и с какими он может столкнуться трудностями.

Здравствуй! Так как люди вы уважаемые и хорошо разбираетесь в игровой индустрии, хочу просить у вас совета. Ситуация такова: я понял, чем хочу заниматься в жизни — разработкой игр.

Понял я это после того, как сам написал свою первую игру (TBS типа X-COM). Лучше всего у меня получается придумывать новые жанры, концепции, и т.д.

<...>

Как только мне приходит в голову какая-нибудь идея и я начинаю ее разрабатывать, через пару месяцев читаю в вашем журнале, что такую же игру анонсировала какая-нибудь компания. Сейчас у меня готов сце-

Техномир
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Приглашает на работу региональных представителей по продаже и распространению журналов

Контактное лицо: Юлия, e-mail: sales@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Mobi
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

► Должностные обязанности:

1. Расширение рынка сбыта журналов;
2. Организация промо-акций;
3. Контроль продаж по точкам розничной и оптовой торговли.

► Требования к кандидатам:

1. Высшее образование;
2. Опыт работы в оптовой торговле.
- 3/п по результатам собеседования.

► Журналы:

- "Игромания",
"Лучшие компьютерные игры",
"Мир Фантастики"
"Mobi. Мобильная связь"

► Города:

- Новосибирск,
Самара, Уфа, Ижевск, Курск,
Воронеж, Санкт-Петербург,
Казань и другие.

0681 954621



нарий игры в жанре Stealth-action/RPG и три проекта в разработке (такие игры пока никто не анонсировал). Но при этом у меня нет главного — возможности реализовывать свои идеи. В моем городе Перми напрочь отсутствуют компании-разработчики, куда я бы мог устроиться. А в других городах компании требуют опыт работы, которого у меня нет. Единомышленников найти очень трудно, тем более таких, которые согласятся поработать на энтузиазме. Я думал, может, продать разработчикам или издателям свои работы. Но, во-первых, с чего они будут покупать работы неизвестного автора; во-вторых, они могут сказать, что это их не заинтересовало, а потом сделать то же самое под своим лэйблом.

Поэтому я прошу вас помочь мне советом. Даниил.

Здравствуй, редакция "Игромании"!

<...>

Я вам когда-то писал, что мы с друзьями делаем мод для игры Max Payne 2. Так вот, с тех пор многое изменилось, и наша компания получила название — 3.5 Company. Скоро в Мировой Паутине появится наш сайт. Мод мы еще не сделали, но собираемся делать серьезную игру — уличную гонку по русскому городу на русских машинах.

<...>

Тут возникли вопросы:

1. Мне сказали, что для того чтобы использовать для создания игры, скажем, 3D Max, нужно купить его лицензионную версию, которая стоит около 1000\$. Иначе с проекта не получишь денег. Правда ли это?

2. Какая нужна лицензия, чтобы, например, в нашей игре были настоящие ВАЗ 2110, 2112 и других моделей?

3. Как нам потом найти издателя? И вообще, как вы думаете, есть ли у нас вообще шансы пробиться?

Paul Schuher, djpaulher@mail.ru (Хрулев Павел, г.Оренбург).

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Мой ответ будет как бы разделен на две части, однако обоим авторам советую прочесть его целиком.

Начнем с Даниила, который с завидной регулярностью выпускает оригинальные концепции игр. Уважаемый, для этого даже придумана специальная профессия, и называется она гейм-дизайнер. Это человек, который, если говорить грубо, придумывает концепции и пишет так называемые диз-доки. В таких документах игра буквально разложена по косточкам. От общей идеи до пошаговой струк-



Шутки физического движка Max Payne 2 — очередной бандит возомнил себя роскошной певицей на рояле. Прислал Даниил Азовских (ultras_1@mail.ru).

туры уровней, сюжета и так далее. Теперь о ваших проблемах. Во-первых, насчет единомышленников, которых сложно найти, — вы совершенно не правы. Если вы читали наш последний КРИ-репортаж, то, должно быть, помните материал о вундеркиндах, которые умудрились сколотить группу из 15-16-летних единомышленников, на голом энтузиазме написать гейм-дизайн проекта, создать движок и показать его на выставке. Более того, в приватной беседе они сказали, что часть людей, работающих над проектом, вообще в глаза друг друга не видела — они обмениваются материалом через интернет. Так что если ваша цель — собрать команду единомышленников, то с этим, мы уверены, проблем нет — на любом профильном форуме (вам прямая дорога на www.dev.dtf.ru) ходят сотни таких же, как вы — молодых энтузиастов. Если же вы хотите устроиться в уже существующую компанию, советуем не бояться и написать-таки подробный гейм-дизайн-документ. Дело в том, что в нашей индустрии кадры — на вес золота. И если выяснится, что вы — хороший гейм-дизайнер, поверьте, вас вместе с вашим проектом оторвут буквально с руками.

Теперь перейдем к проблеме Павла и его инициативной группировке 3.5 Company. Отвечаю по пунктам.

1. 3D Max, равно как все программное обеспечение, которое вы используете в работе, конечно нужно приобретать. К слову, тот же "Макс" стоит далеко не тысячу долларов, а гораздо дороже. Но — у крупных компаний, вроде той же Discreet, есть свой взгляд на пиратство. Таких как вы — студентов-энтузиастов — они не трогают. Потому что очевидно: если вы станете большой и крупной компанией, то вы сами приобретете лицензионную копию продуктов — без них с вами не будут разговаривать западные издатели. Борьба идет с большими студиями, которые используют пиратские версии для производства коммерческих продуктов. Так что пока вам бояться нечего.

2. Лицензию на автомобили и прочие вещи пока вам приобретать не имеет ровно никакого смысла. Это делает издатель. И тут мы плавно подходим к третьему пункту. То есть к поиску издателя.

3. Как искать издателя. Классическая схема выглядит следующим образом — вы пишете дизайн-документ (советуем взять в команду Даниила!), с которым отправляетесь по издателям. Даже если сразу все не получится

— у вас будет отличный опыт и вы узнаете, что вам нужно доработать в изначальной концепции. Если издатель принимает вашу идею, то вы заключаете временный договор (скажем, на 4 месяца) и получаете некое финансирование. Ваша задача на этот срок — сделать какую-нибудь очень раннюю, скажем, альфа-версию. Что в ней должно быть — вы оговариваете с издателем. Зачастую на этой стадии разработки по экрану просто катаются шарики и кубы, символизирующие собой игровые объекты. Но издатель должен удостовериться, что вы действительно можете реализовать свою задумку. Если после оговоренного срока продемонстрированное его устраивает — вы подписываете контракт и получаете финансирование проекта. То есть начинаете делать игру на деньги издателя. Если же нет — расходитесь полюбовно...

Так что на данном этапе советуем вам сосредоточиться на диз-доке. Конечно, если вместе с концептом вы покажете издателю рабочую версию игры, это лишь укрепит его веру в ваш проект. Так что вперед, друзья, и удачи вам!

МЫ В СЕТИ

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Ни дня без ваших сайтов! Вот девиз нашей постоянной подружки "Мы в Сети"!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк на ящик mail@igromania.ru. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.tcmnews.ru

Удивительно профессиональный и аккуратный ресурс, посвященный футбольным менеджерам вообще и игре Total Club Manager 2005 в частности. Автор — наш постоянный читатель Роман Колмаков.

2. www.fantasygames.ru

Ролевая игра "Серая гильдия" за авторством наших читателей! Настоятельно рекомендуем.

3. www.gamecraft.com.ru

Еще один удивительно ладный и профессионально выполненный сайт, посвященный — цитируем — "созданию игр и всему, что к этому относится". Большое количество статей, интересный форум, постоянные обновления. Приглашают, кстати, новых авторов.

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

Ну, собственно, вот и все. Как я уже сказал выше, вы держите в руках не только мой прощальный выпуск "Почты", но и вообще последний номер, который я делаю в качестве заместителя главного редактора. От себя хотел бы посоветовать вам оставаться с нами и продолжать читать "Игроманию" — клятвенно обещаю, что с моим уходом журнал ни в коем случае не станет хуже, ну а всевозможные эксклюзивы от меня, как от разработчика, "Маня" будет получать первой. Оставайтесь с нами!

На письма отвечал Олег Ставицкий

Адрес для писем: mail@igromania.ru

ПЕСНЯ ПРО "ИГРОМАНИЮ", ДУБЛЬ 2

Друзья! Происки агентов сил зла помешали вам в прошлом номере насладиться потрясающей песней про "Игроманию", о которой вся прогрессивная общественность говорит вот уже целый месяц. Виновные были найдены и, как вы понимаете, сурово наказаны, поэтому ищите грозу всех чартов на нынешнем CD/DVD в разделе "Работы читателей"!

Смотрите настоящее **ТРЁХМЕРНОЕ КИНО**
в суперкинотеатре **NESCAFÉ IMAX**



ТАКОГО ВЫ ЕЩЁ НЕ ВИДЕЛИ!

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

Проезд: м. «Речной вокзал», далее – бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

МАП ШЛСС №000149 от 21.03.03

Если бы программисты строили дома...

Юрий Нестеренко

<http://yun.complife.ru/1st.htm>

1.03. Ура! Нам предложили крупный контракт на постройку 12-этажного жилого дома. У всех бурный энтузиазм. Выпили на радостях 2 ящика пива.

2.03. Заказчику не нравится выражение "как только, так сразу". Требуется назвать конкретные сроки. Темный народ эти заказчики, ничего не смыслят в высоких технологиях.

3.03. Обсуждали сроки. Выпили 3 ящика пива. Петрович говорит, что тут всей работы на 4 месяца. Значит, на самом деле на 8 месяцев. В итоге в контракте записали 12, хотя раньше, чем за 16, вряд ли управимся.

4.03. Отмечаем подписание контракта.

5.03. Отмечаем подписание контракта.

6.03. Петрович пошел сдавать бутылки.

7.03. Продолжаем отмечать подписание контракта на деньги, вырученные Петровичем.

8.03. Отмечаем 8 марта. Женщин у нас в фирме нет, так что праздник никто не портит.

9.03. Долго вспоминали, что же мы отмечали вчера. Пришел Алекс, сказал, что пора бы начинать работать. Послали. Играем в Quake.

1.04. Пришел Сидоров и сказал, что пора начинать работать. Кого он хочет наколоть своими первоапрельскими шуточками?

2.04. Петрович тоже говорит, что пора начинать работать. Сговорились они, что ли? Обнесли площадку забором и повесили красивые плакаты "Строительство ведет компания "Домострой" (www.domostroy.ru)". С чувством выполненного долга играем в Quake.

20.04. Пришел заказчик, интересовался, как дела. Посади-

ли его за компьютер с Quake и позволили нас всех обыграть. Ушел очень довольный. Однако пора, кажется, и впрямь начинать работать.

21.04. Обсуждали проект. Сидоров предлагает крупноблочную архитектуру. Петрович говорит, что блоки громоздкие, плохо стыкуются друг с другом, содержат много лишнего и вообще еще неизвестно, какие у них там внутри трещины. Заявляет, что из блоков строят только законченные ламеры. Наставляет, что все надо строить по старинке, из кирпича, хоть это и намного дольше. Самый радикальный проект предложил Алекс. Он говорит, что вообще не нужно строить 12-этажный дом, а нужно построить несколько десятков деревянных коттеджей и соединить их подземными туннелями. Дескать, на Западе сейчас так модно. Напомнили ему, что заказчик требует именно 12-этажный дом. Он отбивался и кричал, что заказчики тупы по определению, и слушают их только законченные ламеры. В самый интересный момент дискуссии кончилось пиво. Решили продолжить завтра.

22.04. Пытались решить вопрос дуэлью в Quake. Алекса с его коттеджами завалили сразу, но между Петровичем и Сидоровым вышла ничья. В итоге каждый будет строить по своему плану, а потом попытаемся все это соединить, чтоб не рухнуло.

23.04. Начали строить. У всех бурный энтузиазм.

30.04. Первый этаж готов! Показали его заказчику. Он интересовался, почему в разных комнатах разная высота потолков, почему из стен вываливаются кирпичи и почему в доме

нет подъезда, а влезать придется через окно. Объяснили ему, что это специальные ограничения демо-версии. Уходим на праздники, гордые собой.

10.05. Петрович протрезвел первым и долго ругался. Мы думали, что Алекс выпил все пиво. Оказалось, все еще хуже: Петрович вспомнил, что мы забыли про фундамент. В проекте он, конечно, описан, но ведь документацию читают только ламеры.

11.05. Ломали первый этаж. Обидно. С другой стороны, хорошо, что раньше работать не начали, а то бы сколько труда насмарку.

11.07. Работаем. Петрович достраивает второй этаж, Сидоров — пятый. Алекс отгрохал шахту лифта до девятого этажа, она теперь торчит над всей конструкцией и в сильный ветер подозрительно качается. Временно поставили деревянные подпорки.

17.07. Алекс строит чердак и крышу. Поскольку верхних этажей еще нет, строить приходится на земле. Потом поднимем краном. По крайней мере, Алекс на это надеется.

13.08. У Сидорова не стыкуются панели. Щель больше метра. Панели подходящей формы, чтобы ее заткнуть, нет. Сидоров позвал Петровича и предложил заделать кирпичом. Петрович заявил, что у него своих дел по горло, и вообще, без знания внутренней архитектуры панелей ничего сделать нельзя.

14.08. Разломали несколько панелей, чтобы Петрович мог изучить внутреннюю архитектуру. Петрович ругается, кричит, что проектировщики панелей — полные ламеры.

17.08. Петрович заделал дыру. Правда, панели при этом перекошились, но это уже мелочи. Проводку из обеих панелей пришлось вывести наружу и связать узлом. Петрович замотал узел изолентой и уверяет, что будет работать, если только дождь не пойдет.

1.09. Стройкомбинат выпустил новую версию панелей, улучшенной прочности и утепленности, со встроенными стенными шкафами. Правда, ни по форме, ни по размеру они не совместимы с предыдущими и, кроме того, в три

Расшифровки

ФИДО:

Функциональное Использование Дешевого Оборудования.

Файлы И Данные Оптом.

Форма Искусства Для Обормотов.

Флейм Исключен — Демагогия Обеспечена.

Фатальным Извращенцам Дадим Отпор!

Фанатов Интернета Давить Однозначно.

Физики Исчезают — Дураки Остаются.

Фиг Изничтожишь Данную Организацию.

ИНТЕРНЕТ:

Используй Новые Технологии, Если Разумен — Но Если Туп...

МИКРОСОФТ:

Могучий Интеллект Корпорации Родил Операционную Систему — Однако Феноменально Тормозную.

Множество Изменений, Куча Разработок, Одно Стабильно — Ошибок Фигова Туча.

ВИНДОУЗ:

Возможности Исключительные: Надежно, Доступно, Обеспечивает Устойчивые Зависания!

ВОРД:

Возрастание Объема — Рутинное Дело!

Вах, Опечатка — Редактируй, Да?

Висим, Однако — Резет Дави!

АУТЛУК:

Атака Удалась — Творения Ламеров Успешно Копируются.

ЛИНУКС:

Локализация Индивидуальных Неполодок У Каждой Системы.

ХАКЕР:

Хулиганом Атакованный Компьютер Еле Работает.

ЛАМЕР:

Ладно, Администратор, Мучайся Еще Раз!

ЮЗЕР:

Юноша — Зачем Ему Ресурсы?

ДИСК:

Девайс Испуган — Своп Кончается!

Драйвер Интересуется — Сохраняться Куда?

Данные Исчезают — Спешите Копировать!

ФЛОП:

Файлы Лезут Очень Плохо.

ФОРМАТ:

Функция Очистки Рабочего Места — Архиватор, Типа.

СЛОТ:

Сунуть Легко — Отодрать Труднее.

КОННЕКТ:

Кончай Отдыхать — Неожиданно Нашелся Еще Какой-то Телефон!

МОДЕМ:

Можешь Отдохнуть — Данные Едут Медленно...

ЛОГИН:

Лезть Обожди — Говори Индивидуальный Номер!

БАННЕР:

Берем Аляповатое Нечто, Нарекаем Его Рекламой.

ПОЧТА:

Пойду Отправлю Червя Тебе Аттачем.

СПАМ:

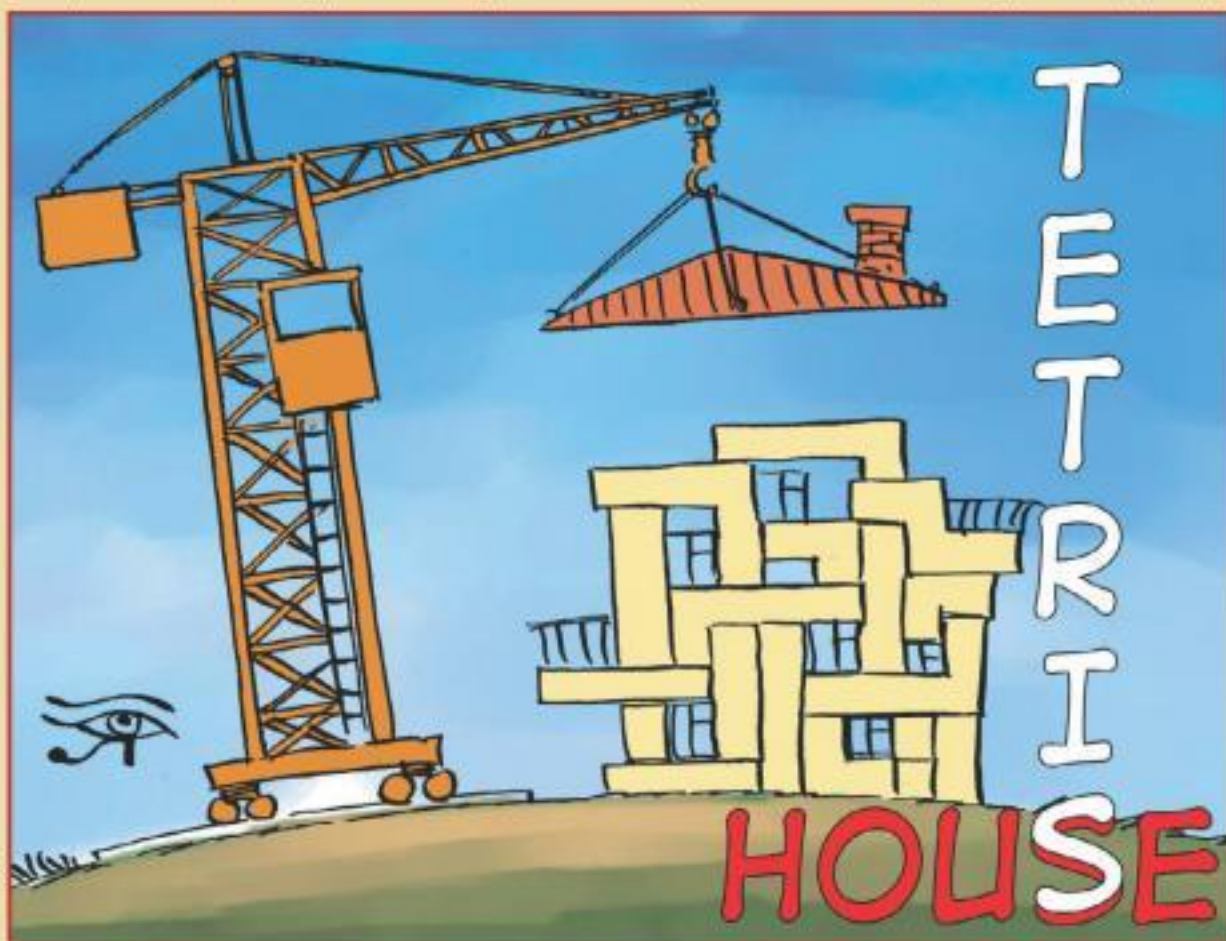
Скандальная Популярность Аукнется Мордобоем.

ПРОГРАММА:

Последовательность Рандомно Организованных Глюков, Работающая Автоматически Между Моментами Аборта.

После Ручной Отладки Главное Работает (Автор Матерился, Меняя Адреса).

Юрий Нестеренко

<http://yun.complife.ru/1st.htm>

6	13	20	27
7	14	21	28
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26

MAHON



ИГРА

Издатель: Electronic Arts • Разработчик: EA Games • Издатель в России: Софт Клуб

ДЕКАБРЬ

- | | | | | |
|---|----|----|----|----|
| 1 | 8 | 15 | 22 | 29 |
| 2 | 9 | 16 | 23 | 30 |
| 3 | 10 | 17 | 24 | 31 |
| 4 | 11 | 18 | 25 | |
| 5 | 12 | 19 | 26 | |
| 6 | 13 | 20 | 27 | |
| 7 | 14 | 21 | 28 | |



раза тяжелее. Сидоров рвется разломать все, что мы уже сделали, и перестроить заново, с новыми панелями. Еле отговорили. Да и, в любом случае, фундамент такую тяжесть бы не выдержал. На какую архитектуру они вообще рассчитывают, эти комбинатские?

16.09. Алекс предлагает сделать все окна в доме изменяемого размера. Говорит, заказчик будет тащиться. Сказали ему, чтоб не выпендривался.

2.10. Петрович добрался до пятого этажа. Горд собой. Обратили его внимание на тот факт, что его стена наклонена под углом 40 градусов. Он ругался, кричал, что мы ламеры и ничего не понимаем. Потом обещал подумать.

3.10. Приходил заказчик. Спросил, почему стена наклонена под углом 40 градусов. Объясняли ему про силу Кориолиса. Он все выслушал, потом сказал, что он, конечно, в строительном деле ничего не смыслит, но у него по соседству точно такой же дом, и там стена прямая. Ненавижу умных заказчиков. Потом этот идиот Алекс ляпнул при нем про свои изменяемые окна. Заказчик, естественно, загорелся и настаивает, чтоб делали именно так.

4.10. Спросили Алекса, придется ли все разбирать ради его окон. Он уверяет, что нет — будто бы и у стандартных панелей есть такая недокументированная функция. Естественно, к кирпичной части дома это не относится. Петрович категорически против.

5.10. Петрович признал, что со стеной действительно имеется проблема. Говорит, что неправильно положил какой-то кирпич. Но чтобы понять, какой именно, надо перебрать их все. Проще все снести и построить заново.

6.10. Убеждали Петровича, что построить все заново из кирпича он уже не успеет. Демонстрировали ему расчеты на калькуляторе. Петрович ругался, кричал, что калькулятор придумали ламеры. Потом все-таки согласился строить из панелей и ушел с горя в запой.

8.10. Ломали кирпичную часть. Попутно повредили панельную. Вся

коммунистов у нас в фирме нет, так что праздник никто не портит.

15.11. Вспомнили, что у нас кран достает только до 8 этажа. Послали Сидорова доставать новый кран. Играем в Quake. Алекс замочил Петровича. Растет смена!

24.11. Вернулся Сидоров. Кран не достал, зато достал крутой экскаватор. Предлагает вырыть глубокую шахту и построить дом не в высоту, а в глубину. Говорит, что нигде в контракте не сказано, что 12 этажей должны быть над поверхностью. Еле отговорили.

25.11. Устроили мозговой штурм по проблеме крана. На последней бутылке пива нашли решение. Бросили основное строительство. Строим рядом 4-этажный дом. Потом втащим наш кран ему на крышу.

25.12. Празднуем католическое Рождество. Католиков у нас в фирме нет, так что праздник никто не портит.

14.01. Ничего не помню. Голова болит. Мужики, какой сейчас год?

2.02. Ну, кажется, наконец-то достраиваем 12-ый этаж. Завтра будем прилаживать сверху чердак и крышу, что соорудил Алекс.

3.02. Алекс — ламер. Крыша регулярно съезжает. Пока подперли краном. Думаем, что делать дальше.

4.02. Алекс доказывает, что он не виноват. Просто 12 этажей Сидорова на 4 метра выше и на 5 метров шире, чем 12 этажей Петровича. Выяснилось, что они строили из разных панелей. Но Алекс все равно ламер, поскольку его крыша не подходит по размеру ни одному из вариантов. Его шахта лифта, кстати, тоже.

5.02. Латали, укрепляли и наращивали крышу. Петрович говорит, что будет держаться, если снег не пойдет.

7.02. Снег пошел.

10.02. Соорудили крышу из фанеры, покрасили под жесть. Будем надеяться, заказчик не заметит.

11.02. Тестировали лифт. Его остановки приходится между этажами, но выбраться из кабины можно. На четных этажах ползком, на нечетных — подтягиваясь. Не забыть описать это в документации.

постройка скрипит и угрожающе шатается. Укрепили деревянными подпорками и пошли играть в Quake.

17.10. Петрович вышел из запоя. Работаем.

7.11. Празднуем 7-ое ноября — или как оно там теперь называется?

12.02. А вообще-то лифт ездит крайне медленно. Петрович ругает всех ламерами и собирается заняться оптимизацией.

13.02. Петрович оптимизировал лифт. Тот разогнался, пробил крышу и улетел в неизвестном направлении. Хорошо, что крыша фанерная, и чинить будет легко. После этого шахта лифта рухнула. Вспомнили, что так и не заменили деревянные подпорки на что-нибудь более прочное. Ничего. Ходить пешком полезно.

15.02. Идут отделочные работы. Все время куда-то исчезают маляры и штукатуры. Договорились, чтоб прислали еще.

17.02. Выяснилось, что из-за ошибки Сидорова двери на этажах со второго по шестой открываются только на вход. В результате на этих этажах скопилось множество маляров и штукатуров, которые не могут выйти обратно. Сидоров обещал все поправить. Пока кормим маляров и штукатуров через форточки.

20.02. Алекс, наконец, доделал свои изменяющиеся окна. Тестировали. Выяснилось, что при изменении размера окна в нем бьются стекла. Кроме того, наблюдается ряд побочных эффектов. Например, в гостиную одной квартиры может въехать унитаз и ванна из другой. Также иногда исчезают двери и

отодрали оставшиеся балконы от греха. Попробуем объяснить заказчику, что это сделано в целях оптимизации.

23.02. Праздновали 23 февраля. Военных у нас в фирме нет, так что праздник никто не портил. Женщин тоже нет, так что подарков нам никто не дарил. Обидно.

25.02. Алекс попытался доделать свои окна. В результате половина из них ужалась до нулевого размера и обратно не разворачивается. Сказали ему, чтоб больше не выпендривался, а то будет еще хуже.

27.02. Вспомнили, что так и забыли сделать подъезд. Размышляли, не рухнет ли дом, если прорубить его сейчас. Сидоров сказал, что лучше не рисковать. Петрович обозвал его ламером и согласился. Не забыть описать в документации вход через окно как особенность дизайна.

1.03. Как первое марта?! Откуда?! Вчера же еще... Блин. Кто ж знал, что в этом ламерском феврале 28 дней! Выходит, сдача объекта — не через неделю, а послезавтра?!

2.03. Аврал. Работаем 24 часа в сутки без просыпу.

3.03. Убедили заказчика, что нам нужен еще день для финального тестирования. Мда, ну мы вчера и работали... А, в общем, не все так страшно. Ну и что с того, что некото-



осыпаются балконы. Жаловаться на стройкомбинат бесполезно — они скажут, что нечего пользоваться недокументированными функциями.

21.02. Приходил заказчик. Спрашивал, нельзя ли внести в проект небольшие изменения. В частности, вместо 12-этажного дома построить поселок из деревянных коттеджей, соединенных туннелями. Он прочитал, что на Западе сейчас так модно. Нейтрализовали Алекса прежде, чем тот успел открыть рот, и вежливо, но твердо объяснили заказчику, что он неправ.

22.02. Балконы продолжают сыпаться, хотя изменяемые окна мы больше не трогали. Видимо, это какой-то независимый глюк. Какой, искать уже поздно, так что просто

рые двери находятся в полу или в потолке, либо ведут с десятого этажа прямо на улицу, в некоторые квартиры в принципе невозможно попасть, санузел кое-где совмещен с кухней, в половине дома нет воды, в другой половине — электричества, канализация обрывается на шестом этаже, а лестницу между восьмым и девятым пришлось сделать веревочной? Главное — провести заказчика правильным маршрутом. И еще — успеть до завтра развесить на месте исчезнувших окон картинки с изображением законных пейзажей...

4.03. Yes! Yes! Мы сделали это! Отмечаем сдачу объекта. Я пью мало, мне надо еще успеть уволиться, прежде чем этот "дом" рухнет...



ТЕСТ НОМЕР 52 Жаркая зима

Всыпать надоедливым галлам, никак не желающим покоряться, и начистить морды сенаторам, едва ли не ежедневно требующим организовать морскую блокаду Карфагена. Заказать три новых клетки в пыточную камеру — поголовье шпионов растет на глазах. Сделать WooHoo с воон той симпатичной соседкой. Пристрелить, наконец, Степу, который безо всякого стеснения играет в Counter-Strike: Source, когда все вокруг работают (Комрад меняет мебель у своих симов, Раффа выделяется в Tony Hawk's Underground 2).

Если ваш собственный график забит не менее плотно, это, наверное, значит, что вы отыграли во все игровинки, которые вышли в последнее время. Проверим, насколько прилежно вы с ними ознакомились?

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 В игре Full Spectrum Warrior отряд американских спецназовцев всегда действует двумя группами — "Альфа" и "Браво". В состав каждого из этих подразделений входят следующие бойцы.

А. Сержант, обязательно имеющий при себе штурмовую винтовку, рацию и GPS.

Б. Пулеметчик, обеспечивающий отряду мощную огневую поддержку.

В. Гранатометчик, вооруженный M4 и M203.

Г. Стрелок, прикрывающий подразделение с тыла.

Д. Сапер, который обезвреживает установленные террористами мины.

2 Evil Genius, один из самых главных хитов последних месяцев, позволяет поиграть в шкуру нескольких убер-злодеев.

А. В роли приземистого и лысого толстячка с моноклем Максимилиана (Maximilian).

Б. В роли бывшего советского генерала Красного Ивана (Red Ivan), двинутого на идею восстановления Советского Союза под, разумеется, своей железной рукой.

В. В роли Шен Ю (Shen Yu), смахивающего на шаолиньского монаха, который обьелся озверина.

Г. В роли стервозной дамы бальзаковского возраста Алексис (Alexis).

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Серия "Петя и Василий Иванович" уже давно сменила название на лаконичное "Петя". А какая часть из этой серии впервые использовала сокращенное название?

А. Вторая часть.

Б. Третья часть.

В. Четвертая часть.

Г. Пятая часть.

Д. Не заливайте, "Петя и Василий Иванович" отродясь было неофициальным названием, официально игры этой серии всегда именовались "Петкой".

4 Мало кто знает, но на самом деле Джонатан Боукс не является единоличным автором Dark Fall и Dark Fall: Lights Out. Обе игры были созданы им в сотрудничестве с не нуждающимся (-щейся) в представлении...

А. Юбером Шардо.

Б. Джейн Дженсен.

В. Чарльзом Сесилом.

Г. Кнотом Мюллером.

Д. Нет, он действительно разработал обе этих игры в одиночку.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо

Музыка в кармане

Счастливчики, одолевшие все вопросы нашего "Теста" и не обломившие при этом зубы, будут сполна вознаграждены. Первый победитель получит MP3-плеер Beatsounds EMP-Z, двое других — туристические фонарики. Все призы предоставлены компанией Digital Direction Electronics (www.dpro.ru).



же, наоборот, ложью.

5 Первоначально игра Kult: Heretic Kingdoms называлась просто Kult.

А. Споры нет!

Б. Звучит неправдоподобно.

6 Последняя миссия русской кампании Call of Duty: United Offensive завершается беспрецедентной по напряженности схваткой за железнодорожный вокзал.

А. Именно так.

Б. Неправда ваша.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти "белую ворону" среди правильных изречений.

7 В Tribes: Vengeance, разработанной компанией Irrational Games (А), авторами Freedom Force, System Shock 2, SWAT 4, The Lost, Freedom Force vs. The Third Reich, BioShock (Б), а также всех предыдущих частей Tribes (В), как и во всех предыдущих играх этой серии, коих было уже три (Г), игровой процесс построен на постоянном использовании джет-пака (Д).

Подготовил Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

На мозги ему капал Варнавский Игорь.



СКРИНТУРС НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

Постапокалипсис сегодня

Призами в "Скринтурсе" на этот раз у нас будут пять копий одной из самых обсуждаемых, ожидаемых и еще бог знает ка-

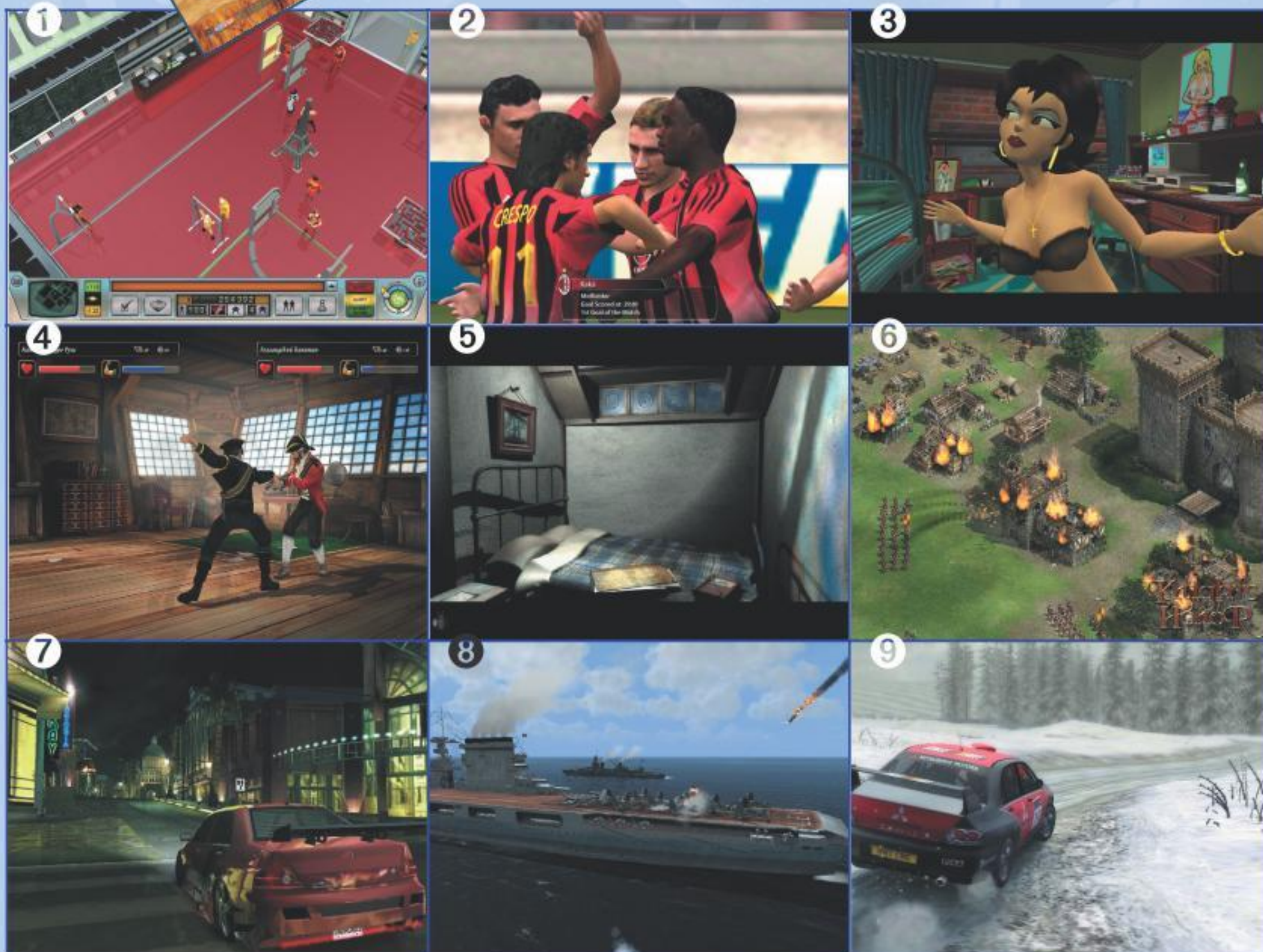
кой RPG The Fall: Last Days of Gaia. Призы предоставлены компанией "Руссобит-М".

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких



игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screens@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под пристальным взглядом Варнавского Игоря.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2004



Скринтурс №10. Октябрь

Октябрьский "Скринтурс" в основном щелкали как орехи. Без ошибок, конечно, не обошлось. Одни путали Aura с Myst IV, другие — Castle Strike с Warrior Kings, третьи — Army Men: Sarge's War с — хотите верить, хотите нет — Hidden & Dangerous 2...

Правильные ответы

1. D-Day
2. Codename: Panzers
3. Aura: Fate of the Ages
4. Joint Operations
5. Chaos League
6. DOOM 3
7. "Тормозилки"

8. Castle Strike
9. Army Men: Sarge's War

Победители

Григонис Эдуард Видасович (agentfbi-us@mail.ru).

SASHA voropayev (baderlog@mail.ru).

Игорь Андреевич (mers124@from.ru).

Суетин Михаил (suetinairina@yandex.ru).

Смирнов Максим Сергеевич (Санкт-Петербург).
(www.dpro.ru).

Тест №50. Холодная осень

Первый и пятый вопрос этого теста

были с подковыркой, поэтому на них срезались чаще всего. Часть респондентов почему-то никак не могла поверить, что Army Men: Sarge's War является уже девятой в серии, а часть, наоборот, упорно указывала вариант... (Д) (Стопятидесятая).

Пятый вопрос, несмотря на кажущуюся очевидность, тоже вызвал массу затруднений. 26 июня 2004 года на одном из серверов Joint Operations: Typhoon Rising действительно играло одновременно 160 человек, но это никак не мировой рекорд, а рекорд именно для этой игры. Если же говорить о мировом рекорде, то тут уместнее вспомнить онлайн-

новый экшен PlanetSide, на серверах которого идет перманентная мясорубка с участием тысяч игроков.

Правильные ответы

1. Г. (...девятой).
2. А. (...ловить вражин в искусно установленные сети).
3. В. (...Вечерний Бердичев).
4. Б. (...Клинт Уолш и Крис Вренна).
5. Б. (...Звучит неправдоподобно).
6. А. (...Именно так).
7. Г. (...основал собственную студию Carbon6 и теперь разрабатывает инновационную игру American McGee's Oz).

Победитель

1. Evil Genius (evilgenius@land.ru) — MP3-плеер IROCK! 860.
2. Светлана Власова (г. Иркутск) — водонепроницаемый ударопрочный фонарик D-Pro P953.
3. Каримов Рустам (г. Екатеринбург) — водонепроницаемый ударопрочный фонарик D-Pro P953.

Призы любезно предоставлены компанией Digital Direction Electronics (www.dpro.ru).



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Spider-Woman: The Shame; 2 — Aura: Fate of Army Men; 3 — The Political Machine: Donkeys vs Elephants.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной по-

чте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №12, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №2\2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.12.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда

принимаете ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

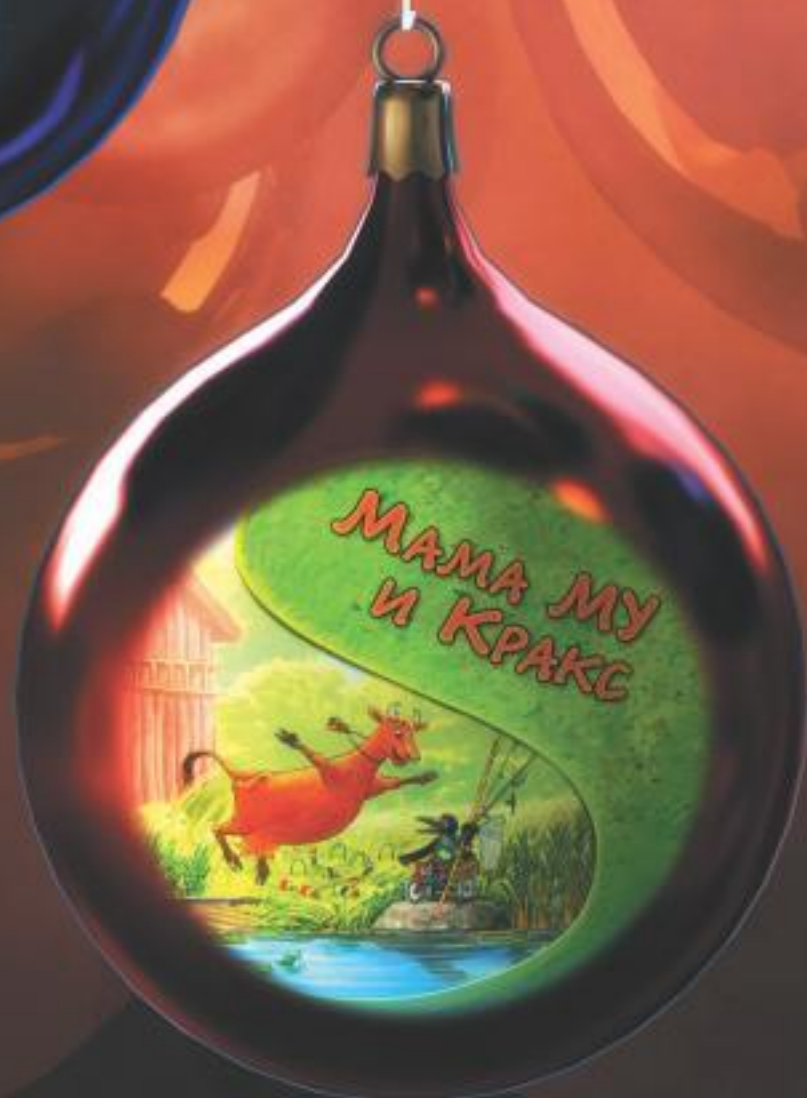
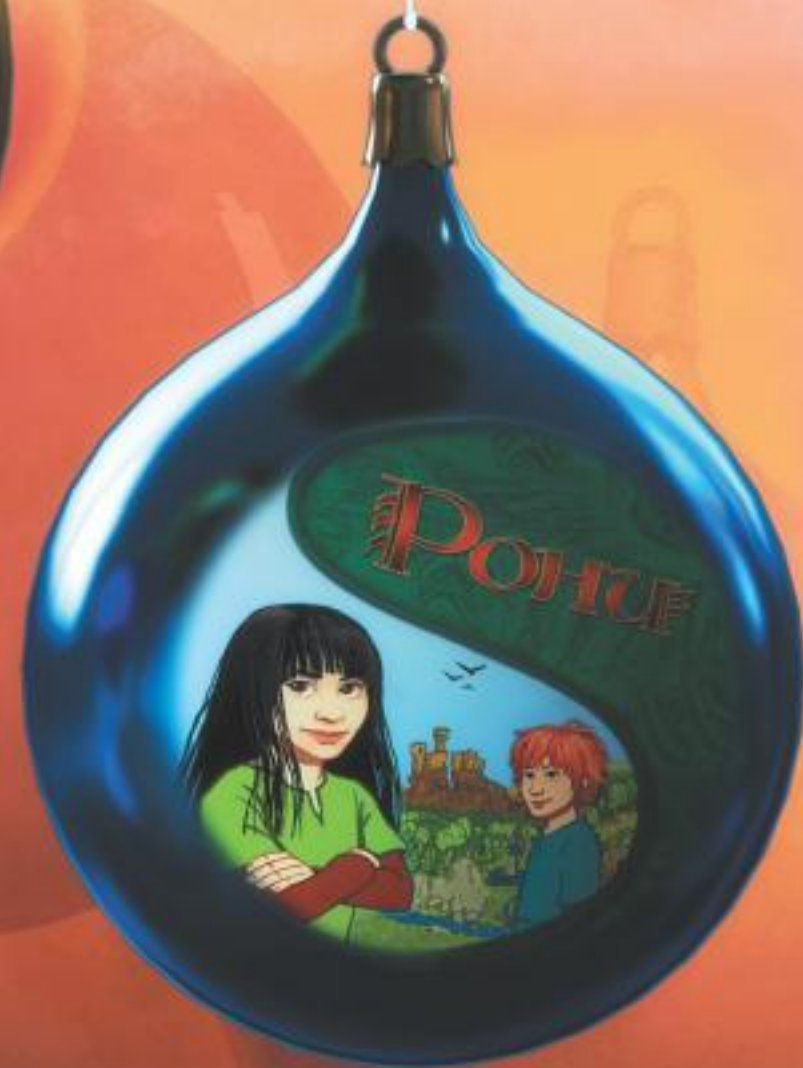
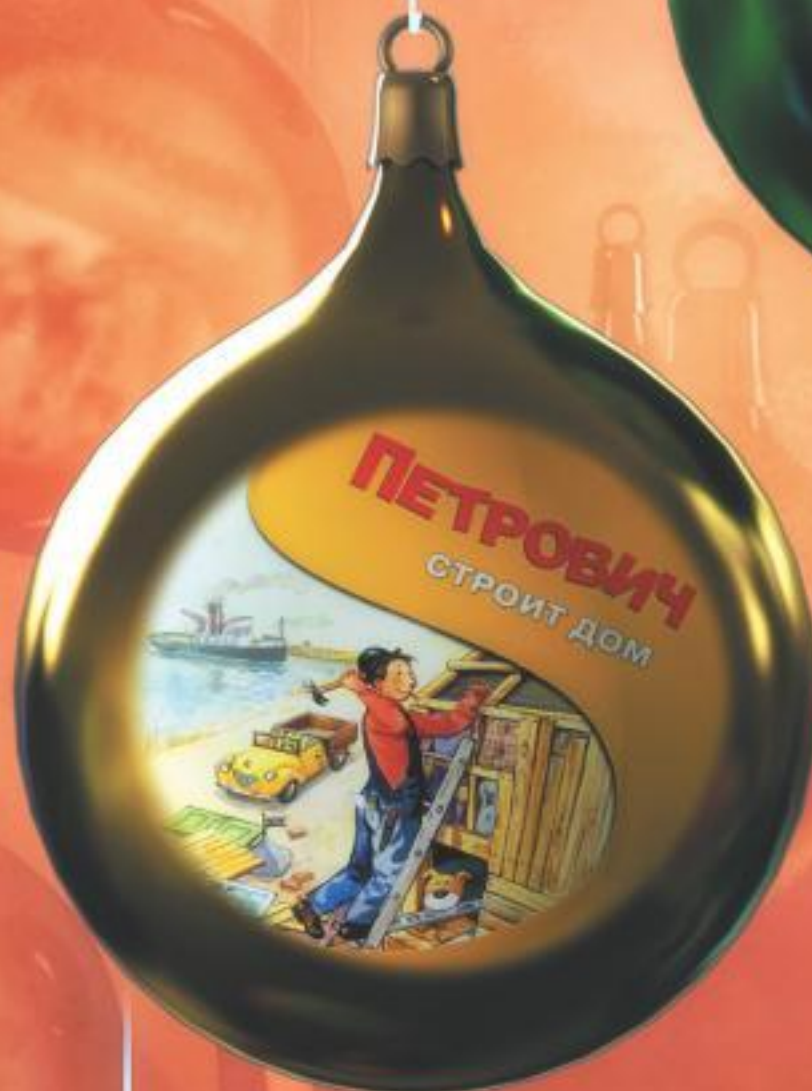
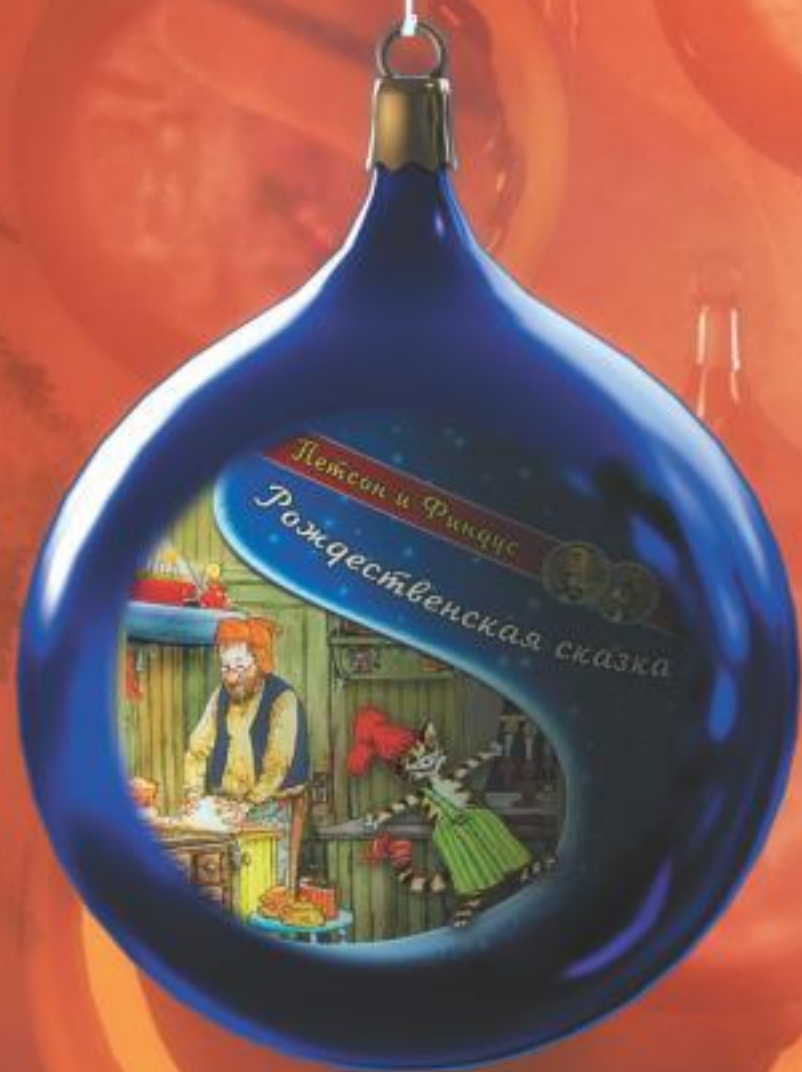
Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".

С НОВЫМ ГОДОМ!

С НОВЫМИ

ИГРУШКАМИ



Gammafon

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



Troll.ru™
для умников и умниц

Новостройка
запросов за месяц:
62368

Дед Мороз
запросов за месяц:
5216

Телевизор
запросов за месяц:
164278

Елка
запросов за месяц:
13555

Часы
запросов за месяц:
198627

Коньки
запросов за месяц:
13173

Хлопушки
запросов за месяц:
639

Лыжи
запросов за месяц:
21520

Гирлянда
запросов за месяц:
28568

Игрушки
запросов за
месяц:
73788

Шуба
запросов за месяц:
37569

Посуда
запросов за месяц:
37891

Конфеты
запросов за месяц:
6693

Мандарины
запросов за месяц:
1341

Телефон
запросов за месяц:
1544503

Подарки
запросов за месяц:
79107

Кошка
запросов за месяц:
102343

Селедка под шубой
запросов за месяц:
426

Обогреватель
запросов за месяц:
25948

Ноутбук
запросов за месяц:
152956

Тапочки
запросов за месяц:
2500

Ковер
запросов за месяц:
20502

Людям нужны ваши товары и услуги.
Люди ищут их на Яндексе.
Каждый запрос к поисковой машине — это потребность, изложенная словами.

Купи слова.

Яndex

adv@yandex.ru
тел.: 748-10-33

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Работа. Игры. Общение. И все это без проводов.

Даже в дороге ноутбуки MaxSelect на базе технологии Intel® Centrino™ для мобильных ПК предоставляют Вам максимум удобства для работы и развлечений.



TravelBook **TZ**

Для тех, кто много времени проводит в дороге
Маленький и легкий (всего 1.3 кг) ноутбук
с процессором Intel® Pentium® M 1300MHz.
Время автономной работы 3-4 часа.
При использовании дополнительной батареи — 7-8 часов
Полный рабочий день без проводов !



Optima **E420**

Оптимальное сочетание цены и функциональности!
Разрешение дисплея 1400x1050 точек — на 87% больше информации,
чем при разрешении 1024x768. При этом вес всего 2.2кг.
Никогда ранее мобильность не была такой доступной — впервые
цена ноутбука на платформе Intel® Centrino™ менее \$1000

www.maxselect.ru

